Might and Magic VIII

Day of the Destroyer

Podręcznik gracza



NEW WORLD COMPUTING®

3DO™

Might and Magic® VIII

Day of the Destroyer™

Podręcznik gracza

NEW WORLD COMPUTING®

3DO™

Spis treści

Witaj w świecie gry Might and Magic® VIII: Day of the Destroyer 4
Wstęp Kometa Niszczyciela 5

Jak zacząć

Instalacja 9
Rozpoczęcie gry 9
Menu główne 9

Tworzenie postaci

Przegląd 10
Działania podstawowe 10
Zmiana wizerunku, głosu i klasy postaci 10
Zmiana imienia postaci 13
Przydział biegłości postaci 13
Dostosowanie cech postaci 14

Cechy i ich efekty

Moc 14
Intelekt 14
Osobowość 15
Wytrzymałość 15
Celność 15
Szybkość 15
Szczęście 15
Zastosowanie biegłości 16
Klasa: Punkty magii i punkty życia 18

Cechy początkowe

Odporności początkowe 20

Ekrany menu i gry

Ekran przygody: widok główny 20
Wizerunki postaci: twoja drużyna 21
Ekrany informacji o postaci 22
Dodawanie członków drużyny 23
Przyciski 24
Księga czarów 24
Opcje gry 25
Ekran odpoczynku i obozu 26
Zwoje podręczne 27

Eksploracja

Poruszanie się i interakcja 28
Co można zrobić z przedmiotami 29
Pojemniki 30
Przyciski i przełączniki 30
Inne obiekty 31
Rozmowy 31
Otrzymywanie misji 32
Miasta 32
Sklepy 32
Inne usługi w miastach 34

Walka

Walka w czasie rzeczywistym i z podziałem na tury 35
Obrażenia 36

Doświadczenie i rozwój

Punkty doświadczenia i poziomy 37
Ranga 37

Biegłości

Biegłości związane z bronią 38
Biegłości związane z pancerzami 39
Biegłości związane z magią 40
Biegłości związane z potworami 41
Biegłości różne 42

System magii

Księgi czarów 44
Zwoje i różdżki 45
Eliksiry 45
Zaklęcia 46
Zdolności rasowe 66

Dodatki

Zestawienie funkcji klawiatury: ustawienia domyślne 69

Rozwiązywanie problemów

Instalacja 70
Uruchamianie gry I 72
Uruchamianie gry II 73
Pomocy technicznej w Polsce 74

Witaj

w świecie gry Might and Magic® VIII: Day of the Destroyer

Witamy i gratulujemy wyboru gry Might and Magic VIII: Day of the Destroyer! Jest to gra komputerowa z gatunku gier fabularnych (RPG – role playing games) dla systemów Windows®95, 98 i NT 4.0.

Równowaga między światem Enroth a kosmosem została zachwiana, co spowodowało otworzenie się na tym świecie portali prowadzących do wymiarów żywiołów. Uwolnione potęgi ziemi, powietrza, ognia i wody sieją zniszczenie w całej krainie. Musisz stworzyć drużynę z maksymalnie pięciu bohaterów w celu zjednoczenia ludzi i innych ras żyjących w tym świecie, aby zdążyć z rozpoczęciem wspólnej kampanii mającej na celu zamknięcie portali i ocalenie Enroth przed unicestwieniem. Jesteś początkującym najemnikiem zatrudnionym do ochrony karawany kupieckiej mrocznych elfów. Twoim pierwszym zadaniem będzie ucieczka ze zniszczonych wysp Krwawego Sztyletu na kontynent Jadame. Następnie, musisz zdobyć dość doświadczenia, by uzyskać pomoc innych w tej największej przygodzie, jaką widział świat. Na tym kontynencie rozproszonych królestw i plemion dziwnych potworów nie jest łatwo o sprzymierzeńca, lecz niech cię nie zaskoczy fakt, że twoi towarzysze mogą mieć dość potworny wygląd. Bowiem oprócz zwykłych rycerzy i kleryków możesz tu także znaleźć trolle, smoki, mroczne elfy i przedstawicieli innych niezwykłych ras, gotowych iść za tobą na koniec świata – albo jeszcze dalej. Tworząc swoją drużynę, zdobywając doświadczenie i rozbudowując arsenał uzbrojenia, posiadanej wiedzy, artefaktów oraz zaklęć przygotuj się na próbę „sprytu" koniecznego do uniknięcia pułapek i rozwiązania zagadek pozostawionych przez wrogów, a także same żywioły. Powodzenia i szerokiej drogi młody poszukiwaczu przygód!

Wstęp

Kometa Niszczyciela

Tajemnicza postać zmaterializowała się na obrzeżach Ravenshore zakłócając spokojny wietrzyk kolejnego pozornie nieciekawego dnia w tym najważniejszym mieście Jadame. Urodziwy mężczyzna w nieokreślonym wieku ruszył pewnym krokiem ku miasteczku pełnemu ludzi i potworów różnych ras (takie „pokojowe" współistnienie jest często spotykane na kontynencie Jadame). Piękny, ludzki wygląd tajemniczego obcego w tym mieście brzydkich kreatur sprawił, że potwory odwróciły się od swoich zajęć i z otwartą nienawiścią wbiły wzrok w człowieka. Ten najwyraźniej nie był tym poruszony. Gdy mijał parę bijących się potworów, większy z nich porzucił przeciwnika i ruszył za pięknym nieznajomym. Był to normalny stan rzeczy w tym podzielonym, często uwikłanym w wojny zakątku świata – przybyszów częściej witano tu z nienawiścią i podejrzliwością niż z gościnnością. A jednak nieznajomy szedł otoczony aurą spokoju, która wskazywała dobitnie na jego nieświadomość niebezpieczeństwa czyhającego za każdym rogiem. Atak potwora nastąpił bez ostrzeżenia. Z rozwartym pyskiem pełnym ostrych kłów i równie ostrymi wyciągniętymi pazurami spadł na niespodziewającego się niczego gościa. Wszyscy wyczekiwali pewnej śmierci tego urodziwego człowieka, gdy rozwścieczona bestia rzuciła się na jego kruchą postać. Kreatura ze ślepiami wypełnionymi oczekiwaniem świeżej krwi została sparaliżowana przez nimb energii, który przez chwilę zamigotał wokół obcego. Nieznajomy kroczył dalej, nie niepokojony i nie atakowany przez resztę otaczających go mieszkańców miasteczka. Zdawał się być zagubiony w myślach i mruczał coś niewyraźnie do siebie, po czym przerwał i wykonał kilka niepewnych kroków w każdym kierunku.

Nagle rozprostował ramiona, odwrócił się i ruszył zdecydowanie z powrotem, w stronę miejskiego rynku. Teraz wszyscy odnosili się do niego z wielkim szacunkiem, zatem szedł nie zatrzymywany przez chaotyczną masę istot, które zajęły się – teraz dość pilnie – swoimi zajęciami. Na środku rynku narysował na ziemi jarzący się okrąg wokół miejsca, gdzie stał. Gdy koło zostało ukończone, ziemia zatrzęsła się przez chwilę, a z okręgu wyrósł potężny kryształowy monolit, który pochłonął tajemniczego nieznajomego. Kilku z tubylców podeszło do kryształu. Ich strach ustąpił miejsca niepowstrzymanej ciekawości. Gdy zbliżali się do kryształu, na ich twarzach widniał jednak lęk. Monolit zamigotał, rozległ się rezonujący grzmot i z dziwnego kryształu wysypały się oślepiające iskry. Przeszywającemu światłu towarzyszyła sferyczna eksplozja energii z kryształu, która odrzuciła potwory od epicentrum wybuchu niczym szmaciane lalki.

Jakby w odpowiedzi na impuls eksplozji monolitu, powietrze w czterech zakątkach kontynentu Jadame zamigotało przez chwilę. Po krótkiej strasznej ciszy fale chaosu wyrwały się na niczego niespodziewający się kontynent. Z potęgą kataklizmu otworzyły się na świat cztery portale, każdy wiodący do jednego z wymiarów: ziemi, powietrza, ognia i wody.

Gdy na Jadame rozwarł się portal do wymiaru żywiołu ziemi, nastąpiła nagła, gwałtowna erupcja poprzednio spokojnego morza w okolicy wysp Krwawego Sztyletu. Płonące kłęby wulkanicznych popiołów i stopione kamienie spadły deszczem niszcząc sieć mostów łączących wyspy między sobą i z kontynentem. Gdy ziemia zatrzęsła się i obficie wyrzuciła postrzępione odłamki skał w powietrze, ufortyfikowana osada jaszczuroludzi – Kropla Krwi – zamieniła się w spanikowany tłum gadzich ciał.

W tym samym czasie po przeciwnej stronie Jadame wielki potop wyrwał się z otwartego portalu wody, wypełniając całą dolinę falą przypływu, która pochowała jamę minotaurów pod jeziorem wody. Ten wodny kataklizm rozdzielił społeczność minotaurów, grzebiąc jedną z ich najważniejszych osad na zawsze po powierzchnią nowego wewnętrznego morza.

W innym zakątku Jadame wielka ściana ognia wybuchła z paszczy portalu wiodącego do wymiaru żywiołu ognia, podpalając samą pustynię z braku jakiegokolwiek innego paliwa. Kilka przerażonych trolli rzuciło się do ucieczki przed napierającą burzą ogniową, lecz zostali spaleni pośród rozpaczliwych krzyków agonii. Fala ognia przetoczyła się nad trollami i połknęła większą część ich wioski.

Jako uzupełnienie śmiercionośnego kwartetu pojawił się portal prowadzący do wymiaru żywiołu powietrza wśród rosnącego wiru nad wielkim pradawnym lasem. Trąba powietrzna wyrywała wiekowe drzewa wraz z potężnymi korzeniami i miotała je wokół, jakby były zaledwie wykałaczkami. Gdy wir zatrzymał się, z portalu wybiegł oszalały żywiołak powietrza. Wkrótce dołączyli do niego inni, równie szaleni i jak jeden obrócili twarze w kierunku źródła pożerającego ich szaleństwa. Przerażające bezduszne wycie odbiło się echem wśród pradawnej puszczy, gdy żywiołaki wykryły swój cel pulsujący energią za dalekim horyzontem. Chociaż ich przeznaczenie zostało ustalone przed wiekami, żywiołaki nigdy nie chciały go wypełnić. Z wolna jednak zostały do tego zmuszone, a ich szaleństwo kazało im rozpocząć niszczycielską wędrówkę. Ostatecznie dotrą do kryształu w Ravenshore, co od zawsze było im przeznaczone.

Dawno zapomniana przepowiednia mrocznych elfów mówi o cyklu wszechświata, niekończącym się, powtarzającym łańcuchu wydarzeń, dzięki którym świat był tworzony, niszczony i odtwarzany z woli potęg żywiołów wyzwalanych przez porządek i chaos. W proroctwie zawarty jest ustęp „Dzień Niszczyciela" przepowiadający czas, który nastąpi po erze pokoju ('Era Shefar'), gdy rozproszenie i zamieszanie przeważy na świecie:

„Nadejdzie czas zmagań y nieszczęścia po 'Erze Shefar', a podówczas wszyscy unicestwieni zostaną bowiem portale chaosu otworzą się na Enroth. Będzie to znak dla was – gdy potęgi żywiołów ziemi, wiatru, ognia y wody swobodnie pomkną przez wasze ziemie, by wprowadzić śmierć y zniszczenie na swych skrzydłach. Takoż wkroczą w ostateczną Erę, 'Erę Oczyszczenia'. Kiedyż owa Era zacznie się, nie będzie odeń odwrotu. Albowiem władcy Ziemi, Powietrza, Ognia y Wody pospołu dali wam życie y zabiorą je od was. W czasach zmagań koła zniszczenia nie można uniknąć, a podówczas jednym spoczynkiem będzie śmierć. Jednakowoż w czasach harmonii ci, którzy gromadzą się w przymierzu mogą przetrwać oczyszczenie, tudzież zapobiec końcu 'Ery Shefar', takoż ciesząc się trwałym pokojem."

Niestety, jeśli zapomnimy swojej historii, zostaniemy nieodwołalnie skazani na jej powtórzenie, tak jak głosi proroctwo – niekończący się cykl oczyszczania i regeneracji. Jeśli kilka z wojujących frakcji potworów znajdzie dość rozsądku, by rozwiązać starożytną zagadkę, uda się uniknąć katastrofy. Niegdyś, wiele wieków temu, proroctwo mrocznych elfów stanowiło część folkloru każdej rasy. Jednak obecnie mroczne elfy są zajęte zmaganiami i nieszczęściami przewidzianymi dla tych czasów, a legendy zostały zapomniane dawno temu i odrzucone jako banialuki lub elfie bajdurzenie. Czy te czasy będą się różniły od poprzednich, czy też całe Enroth zostanie po prostu przetworzone w kolejnej reinkarnacji kręgu z przepowiedni? Tylko zbliżające się dni przyniosą ostateczną odpowiedź. Bowiem, po prawdzie, nie wszystko zostało określone przez przeznaczenie...

26 listopada 1172 roku

Mój szanowny Wuju Alystörze,

Żałuję, że muszę pisać do Ciebie w takich okolicznościach. Wiem, że moje nagłe odejście musiało być zaskoczeniem. Przepraszam za to. Jednak wiedząc, że to co robię nie spotka się z Twoim poparciem, wciąż uważam za słuszną swą decyzję odejścia bez powiadomienia.

Jak wiesz, wobec braku jakiejkolwiek większej wojny, w której można by wziąć udział, pracuję jako zwykły najemnik, strażnik, pomagier, wykidajło a czasami także ochroniarz.

Wiem, że czytasz to z przykrością, Wuju, lecz czasami tęsknię za dniami Wojny o Sukcesję. Wtedy przynajmniej wszyscy byliśmy zjednoczeni we wspólnym zmaganiu o tron. Korona nigdy nie była moim marzeniem, ale przynajmniej było o co walczyć! Tak, czy inaczej, niedawno podszedł do mnie w piwiarni członek gildii kupców mrocznych elfów z Alvar poszukujący najemników chętnych zatrudnić się jako straże ważnej karawany kupieckiej zdążającej na wyspę Krwawego Sztyletu. Wiem, że obawiasz się gildii kupców z Alvar, a jeszcze bardziej jaszczuroludzi, jednak zapłata ma być godziwa. Nie mogę ze spokojnym sumieniem nadal marnotrawić Twoich oszczędności na skutek mojego braku własnych dochodów.

Mam nadzieję, że to zrozumiesz, Wuju. Nie mogę rozmówić się z Tobą osobiście o tych sprawach, gdyż wiem, że zabronisz mi iść. Dziękuję za wsparcie jakiego udzielałeś mi wielokrotnie po śmierci Matki. Nigdy nie będę w stanie w pełni odpłacić się za to, co dla mnie uczyniłeś.

Napiszę więcej po zakończeniu mojej misji... Podobno na najemników czeka wiele możliwości wśród wielorasowych konfliktów na rubieżach. Może zaznam jeszcze szczęścia i przyniosę honor imieniu rodziny!

Powodzenia w Twoich licznych interesach, Wuju. Niechaj fortuna świeci łaskawie nad Twoim domem.

Żegnaj.

Jak zacząć

Instalacja

Aby zainstalować grę Might and Magic VIII: Day of the Destroyer na dysku twardym, przeczytaj załączoną kartę instalacji lub plik Read Me znajdujący się na dysku instalacyjnym (1).

Rozpoczęcie gry

Po zakończeniu instalacji kliknij dwukrotnie na ikonie MM8, aby uruchomić program. Po obejrzeniu sekwencji wstępnych znajdziesz się na ekranie głównego menu gry Might and Magic VIII: Day of the Destroyer, gdzie możesz wybrać jedną z czterech głównych opcji.

Menu główne

Nowa gra: Ta opcja pozwala na rozpoczęcie nowej gry. Po jej wybraniu znajdziesz się na ekranie tworzenia postaci, gdzie możesz wybrać klasę, biegłości i cechy swojej głównej postaci. Po wybraniu ustawień głównej postaci wciśnij przycisk **OK**, aby rozpocząć grę.

Wczytaj grę: Ta opcja pozwala na wczytanie poprzednio zapisanej gry, aby kontynuować misję od miejsca, w którym gra została wcześniej zapisana. Po wybraniu tej opcji znajdziesz się na ekranie wczytaj grę, gdzie zostanie wyświetlona lista zapisanych gier. Kliknij na jednej z zapisanych gier, aby zobaczyć pomniejszony ekran przygody, który był widoczny w momencie zapisywania gry. Pod obrazkiem pojawi się czas i data zapisu. Aby wczytać wybraną grę i rozpocząć zabawę, kliknij na przycisku Wczytaj. Aby powrócić do głównego menu, kliknij na przycisku Anuluj.

Twórcy gry: Po wybraniu tej opcji zostanie wyświetlona lista osób, dzięki którym możesz szukać przygód w grze Might and Magic VIII: Day of the Destroyer.

Wyjście: Kliknięcie na tym przycisku spowoduje zakończenie programu.

Tworzenie postaci

Przegląd

Po rozpoczęciu gry kierujesz poczynaniami i poruszaniem się głównej postaci (która będzie stanowiła część grupy zwanej drużyną, zebranej w toku gry). Każda postać to niepowtarzalny osobnik o różnych mocnych i słabych punktach, powołaniu i biegłościach.

Na początku nowej gry znajdziesz się na ekranie tworzenia postaci (pokazanym poniżej) gdzie możesz zdecydować się na grę gotową postacią albo samodzielnie wybrać klasę i wszystkie atrybuty postaci zgodnie ze swoimi upodobaniami. Zaczynasz grę z główną postacią, którą zaprojektujesz na tym ekranie; to będzie jedyna postać, której nie da się wymienić w Gospodzie Awanturnika podczas trwania gry. Aby opuścić ten ekran i wrócić do głównego menu, wciśnij klawisz Esc lub kliknij na przycisku Anuluj.

Ekran tworzenia postaci

Imię

Klasa

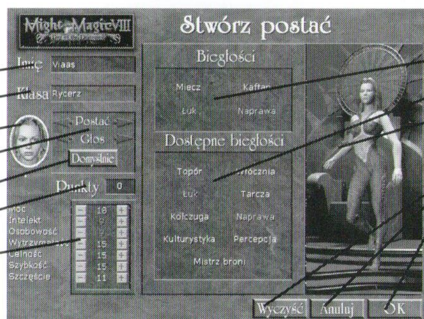
Portret

Strzałki wyboru portretu

Ustawienia domyślne

Punkty premii

Wartość cechy



Biegłości

Dostępne biegłości

Wygląd postaci

Przyciski Kasowania, OK i Anuluj

Działania podstawowe

Zmiana wizerunku, głosu i klasy postaci

Aby zmienić wygląd głównej postaci, klikaj na najwyżej umieszczonych strzałkach wyboru wizerunku, aby przeglądać dostępne portrety postaci. Wybrany wizerunek ma automatycznie wpływ na płeć postaci oraz określa jej klasę.

Ponieważ podczas gry twoja postać będzie się odzywać, wybór głosu jest twoją w pełni indywidualną decyzją. Jak będzie brzmieć głos twojej postaci? Możesz samodzielnie podjąć tę decyzję!

Aby zmienić tę cechę, użyj strzałek umieszczonych pod strzałkami wizerunku postaci i przesłuchaj dostępne głosy. Przycisk ustawień domyślnych przywraca pierwotne ustawienie głosu dla obecnie wybranej postaci.

Wybór klasy postaci jest być może najważniejszą decyzją podejmowaną na ekranie tworzenia postaci. Możesz wybrać spośród siedmiu dostępnych klas. Ponieważ klasa bezpośrednio wpływa na wiele biegłości, silnych i słabych punktów twojej postaci, musisz zastanowić się, która z nich najlepiej odpowiada twoim wyobrażeniom lidera.

Siedem klas dostępnych dla twojej głównej postaci w grze Might and Magic VIII: Day of the Destroyer to: nekromanta, rycerz, kleryk, mroczny elf, troll, wampir i minotaur. Później oprócz tych siedmiu klas do twojej drużyny mogą dołączyć smoki – tej klasy nie można wybrać dla głównej postaci.

Twoje postacie zdobywają doświadczenie, umiejętności i biegłości oraz mogą być promowane do wyższej rangi w swojej klasie. Kiedy to się stanie, promowana postać będzie mogła nauczyć się biegłości wcześniej dla niej niedostępnych. W miarę osiągania wyższych poziomów doświadczenia rosnąć też będzie liczba punktów życia i magii.

Nekromanta: Nekromanta to mag, który uległ pokusom Drogi Mroku. Specjalizuje się w magii ciemności i włada nieumarłymi. Chociaż nekromanci nie mają żadnych specjalnych biegłości oraz mogą korzystać z ograniczonego wyboru broni i pancerzy, tylko oni posługują się pełną mocą magii ciemności. Dodatkowo są klasą czarodziejów najlepiej rzucającą zaklęcia związane z mocami żywiołów ziemi, ognia, powietrza i wody. Nekromanta to jeden z najlepszych czarodziejów na kontynencie Jadame.

Licz (nekromanta po promocji): Podczas promocyjnego rytuału nekromanta poświęca się całkowicie mrocznej sztuce i przeistacza się w licza – potężną formę ożywieńca. Tracąc naturalne ciała, licze zyskują dostęp do najwyższych poziomów zaklęć i umiejętności magicznych.

Kleryk: Klerycy są świątobliwymi osobami lubiącymi przygody i znającymi tajniki magii. Zanim porzucą święte schronienie zakonów, klerycy poznają podstawy sztuki walki i kilka przydatnych zaklęć uzdrawiających. Klasa kleryków w najlepszy sposób rzuca zaklęcia magii ducha, ciała i umysłu i stanowi jedyną klasę zdolną do używania niezwykle potężnej magii światła. Są niezłymi wojownikami, ale ograniczonymi do walki z użyciem broni obuchowych.

Kapłan światła (kleryk po promocji): Gdy klerycy promowani są do statusu kapłanów światła, zwiększona pobożność pozwala im na używanie najpotężniejszej magii ducha, ciała, umysłu i światła.

Rycerz: Rycerze to ludzie oddani wojnie. Specjalizują się w sztukach walki i mogą doskonalić się we władaniu bronią i pancerzami wszelkiego typu. Cechami fizycznymi ustępują

tylko trollom. Z drugiej strony, rycerze nie są w stanie nauczyć się żadnych zaklęć magicznych.

Czempion (rycerz po promocji): Czempioni to rycerze, którzy zyskali promocję dzięki doświadczeniu i wykonaniu rycerskich misji. Czempioni mogą opanować na poziomie arcymistrzowskim posługiwanie się zbroją płytową, tarczą, wieloma typami broni i innymi sztukami walki.

Troll: Trolle to brutalni wojownicy o niesamowitej wytrzymałości. Są najsilniejsi fizycznie ze wszystkich klas. Nie tylko zaczynają z największą ilością punktów życia na danym poziomie, ale także w najlepszym stopniu opanowują biegłość regeneracji. Trolle mogą używać wszystkich rodzajów broni (chociaż preferują maczugi i inną broń obuchową, w której używaniu mogą osiągnąć arcymistrzostwo). Co więcej, są ograniczeni do noszenia lżejszych zbroi (chociaż mogą osiągnąć arcymistrzostwo w biegłości zbroi skórzanej) i nie mogą rzucać zaklęć.

Troll bojowy (troll po promocji): Trolle, którym udało się przetrwać wiele bitew są promowane do rangi trolli bojowych. Od tej chwili mogą osiągnąć poziom arcymistrzostwa regeneracji i innych sztuk walki. Trenując, trolle bojowe z groźnych przeciwników mogą stać się naprawdę potężnymi wojownikami.

Minotaur: Rasa minotaurów wywodzi się od istot magicznie przystosowanych do pełnienia obowiązków strażników. Podobnie jak trolle, minotaury są potężnymi wojownikami, chociaż nie mają wyjątkowej wytrzymałości trolli. Mimo, że minotaury nie dorównują trollom w wytrzymałości, z pewnością nadrabiają to siłą, sprytem i ograniczoną zdolnością używania magii (ciała, ducha i umysłu). Chociaż mogą używać dowolnej broni, minotaury specjalizują się w używaniu włóczni, broni obuchowych i oczywiście toporów. Poza tym mogą nosić wszelkie pancerze z wyjątkiem hełmów i tarcz.

Lord minotaurów (minotaur po promocji): Tylko te minotaury, które osiągną niezwykłą chwałę bitewną są promowane do rangi lordów minotaurów. Na tym poziomie minotaury mogą zyskać arcymistrzostwo topora i biegłości związanych z percepcją.

Mroczny elf: Mroczne elfy to rasa elfów, która dawno temu postanowiła szukać wiedzy, biegłości i magii idąc drogą mroku. Dzisiaj stanowią rasę pół wojowników pół czarodziejów; są zdolnymi szermierzami i doskonałymi łucznikami. Mają także specjalne magiczne zdolności, wyjątkowe dla swojej rasy, i są utalentowanymi czarodziejami magii żywiołów. Mroczne elfy świetnie radzą sobie z rozbrajaniem pułapek i kupiectwem. Chociaż od stuleci badały żywioły mroku, mroczne elfy nie mogą nauczyć się magii ciemności. Nie mogą także używać włóczni, ani toporów. Pod względem używania pancerza mroczne elfy są też ograniczone do noszenia kolczugi.

Patriarcha (mroczny elf po promocji): Mroczne elfy, które przejdą specjalne testy osiągając rangę patriarchów stają się członkami wyższego kręgu ich rasy. Patriarchowie mogą zostać magami wojownikami posiadającymi niesamowitą moc.

Wampir: Mało kto dobrowolnie zostaje wampirem, ale ci, którzy się na to zdecydują szybko zyskują nowe moce, jakie zapewnia ta forma. Oprócz tych mocy, wampiry mogą stać się potężnymi magikami ciała, umysłu i ducha oraz zyskują wielką biegłość w posługiwaniu się bronią sieczną. Z drugiej strony, mogą korzystać z ograniczonego wyboru broni i pancerzy oraz ponoszą pewne kary związane z tym, że są nieumarłymi.

Nosferatu (wampir po promocji): Nosferatu, najwyższy poziom wampirów, zyskuje moc rzucania wszystkich, poza najmocniejszymi, zaklęć umysłu, ducha i ciała. Po odpowiedniej praktyce, nosferatu potrafi nauczyć się przybierania formy mgły. Mogą być także arcymistrzami biegłości sztyletu.

Smok (niedostępne jako postać początkowa): Smok to król bestii. Smoki potrafią ziać ogniem i innymi niebezpiecznymi substancjami, walczyć za pomocą swoich wielkich pazurów i kłów, latać, a ich łuski odbijają nawet najostrzejszą broń. Chociaż smoki nie używają pancerza ani broni, gdy jeden z nich przyłączy się do twojej drużyny nie zatęsknisz już za bronią wytwarzaną przez pomniejsze istoty!

Wielki żmij (smok po promocji): Ze względu na wrogość między smokami i większością „cywilizowanego" świata, niewiele z nich dożywa wieku wielkiego żmija. Te, którym to się uda, należą do największych i najmądrzejszych istot swojego rodzaju. Legendy głoszą o całych armiach, które padły przed potęgą tylko jednego wielkiego żmija.

Zmiana imienia postaci

Aby zmienić imię swojej postaci, kliknij na istniejącym imieniu. W okienku imienia pojawi się kursor. Wciśnij klawisz backspace, aby wykasować istniejące imię i wpisz imię, które ma nosić twoja postać.

Przydział biegłości postaci

Twoja postać zaczyna z czterema biegłościami początkowymi (podczas swoich podróży zyskasz możliwość uczenia się nowych). Dwie z tych biegłości są określone przez wybraną wcześniej klasę postaci. Dwie pozostałe biegłości mogą być wybrane spośród dostępnych dla klasy twojej postaci (tabela biegłości poniżej). Aby wybrać biegłość, kliknij na jej nazwie na liście dostępnych biegłości. Wybrana biegłość zostanie dodana do biegłości przydzielonych twojej postaci. Aby usunąć wybraną biegłość, kliknij na jej nazwie na liście biegłości postaci. Nie możesz usunąć dwóch

wcześniej określonych biegłości definiowanych na podstawie klasy postaci, poza tym nie wszystkie biegłości są dostępne dla każdej klasy (opis każdej biegłości znajduje się w rozdziale „Biegłości").

Dostosowanie cech postaci

Cechy postaci uzupełniają jej pełen obraz. Korzystając z puli piętnastu punktów premii możesz dostosować cechy swojej postaci określając w ten sposób jej silne i słabe punkty, umiejętności fizyczne i umysłowe, osobowość oraz szczęście (w następnym rozdziale znajduje się pełna lista i opisy efektów cech). Aby zmienić wartość cechy, kliknij na jej nazwie, a następnie zwiększ lub zmniejsz jej wartość klikając na przyciskach + i – znajdujących się po obu stronach cechy. Po obniżeniu ustawionej wartości, do puli dostępnych punktów dodawane są punkty, które można przydzielić innym cechom.

Koniec

Gdy zakończysz projektowanie swojej postaci, kliknij na przycisku OK, aby potwierdzić ustawienia postaci i rozpocząć grę. Po kliknięciu na przycisku OK nie można dokonać żadnych zmian w początkowych statystykach głównej postaci.

Cechy i ich efekty

Moc

Moc określa siłę fizyczną postaci. Postać o wysokiej sile może zadać więcej ran w walce fizycznej, niż postać o mniejszej sile. Ponieważ cecha ta wpływa na siłę fizyczną, ma wpływ tylko na rany zadawane przez broń do walki w zwarciu (taką jak miecz, topór, włócznia, itp.). Nie daje premii ataku dla broni dalekiego zasięgu ponieważ skuteczność takich broni zależy nie od siły fizycznej postaci, lecz od mechanizmu wypuszczającego pocisk.

Intelekt

O ile moc odpowiada za siłę fizyczną, o tyle intelekt odnosi się do sił umysłowych postaci – określa jak bardzo jest bystra. Ta cecha wpływa na zdolności do rozwiązywania problemów i rozumienia wszelkich koncepcji, od prostych do abstrakcyjnych. Intelekt określa także maksymalną ilość punktów magii dla nekromantów i mrocznych elfów. Te postacie (posiadające wysoki intelekt) będą mogły rzucić więcej zaklęć zanim skończą się ich punkty magii oraz będą w stanie zrozumieć bardziej złożone i abstrakcyjne problemy niż postacie o niższym intelekcie.

Osobowość

Osobowość określa siłę woli postaci. Siła woli umożliwia rzucanie zaklęć ducha, umysłu i ciała przez kleryków, wampiry i minotaury. Osobowość określa maksymalną ilość punktów magii dla postaci z tych klas.

Wytrzymałość

Wytrzymałość to kolejna cecha fizyczna. Stanowi przeciwwagę dla cechy moc. Wytrzymałość określa jak trudna do zabicia jest postać. Postacie o wysokiej wytrzymałości dostają premię do punktów życia – oznacza to, że jeśli normalna postać otrzyma 5 punktów życia, postać o wysokiej wytrzymałości może dostać aż 8 (wyjaśnienie, czym są punkty życia znajduje się w rozdziale o walce).

Celność

Celność określa koordynację ręki i oka, jaką posiada dana postać. Im wyższa celność, tym większe szanse na trafienie w walce wręcz oraz przy użyciu broni dalekiego zasięgu.

Szybkość

Cecha ta ogólnie określa, jak szybka jest twoja postać – ile czasu zabiera jej ruch, reagowanie, przygotowanie się do nowego ciosu, itd. Postać o wysokiej szybkości będzie w stanie wykonać więcej działań w krótszym czasie. W odniesieniu do walki oznacza to, że postać o większej szybkości może zaatakować więcej razy i reagować szybciej na ciosy wroga niż postacie wolniejsze. Wysoka szybkość sprawia, że twoją postać trudniej trafić, co obija się w postaci premii do klasy pancerza (klasa pancerza określa, jak trudno potworowi trafić postać; im wyższa klasa pancerza, tym większa szansa na uniknięcie ataku).

Szczęście

Jest to chyba najbardziej niedoceniana cecha. Szczęście wywiera subtelny wpływ na wiele działań podejmowanych przez postacie. Ogólnie mówiąc, twoja postać ma po prostu szczęście! W każdej ryzykownej sytuacji, wynik częściej okaże się pozytywny dla postaci o większym szczęściu. Dokładniej, najbardziej widoczne są efekty w postaci odporności na ataki magiczne oraz obrażenia otrzymywane na skutek ataków z zaskoczenia i pułapek. W tych trzech przykładach postać o wysokim szczęściu ma większe szanse uniknąć obrażeń niż postać o niskiej cesze szczęścia.

Zastosowanie biegłości

Klasa wpływa na biegłości, których może nauczyć się postać oraz na poziom ich opanowania. W miarę jak postać zdobywa doświadczenie (patrz tabela promocji), będzie się doskonaliła w dostępnych jej biegłościach aż do osiągnięcia najwyższego stopnia ich opanowania możliwego dla danej klasy. W poniższej tabeli stosowane są skróty literowe oznaczające dostępne poziomy opanowania biegłości według następującej legendy:

Biegłości magiczne

Legenda do tabeli biegłości

P	Postać należąca do tej klasy i rangi może wyuczyć się biegłości do poziomu nie wyższego niż podstawowy.
E	Postać może nauczyć się biegłości na poziomie eksperta.
M	Postać może nauczyć się biegłości na poziomie mistrza.
AM	Postać może nauczyć się biegłości na poziomie arcymistrza.

Klasa	Ogień	Powietrze	Woda	Ziemia	Duch	Umysł	Ciało	Światło	Ciemność	Wampir	Elf	Smok
Nekromanta	M	M	M	M	–	–	–	–	M	–	–	–
Licz	AM	AM	AM	AM	–	–	–	–	AM	–	–	–
Kleryk	–	–	–	–	M	M	M	M	–	–	–	–
Kapłan światła	–	–	–	–	AM	AM	AM	AM	–	–	–	–
Rycerz	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Czempion	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Troll	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Troll bojowy	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Minotaur	–	–	–	–	P	P	P	–	–	–	–	–
Lord minotaurów	–	–	–	–	E	E	E	–	–	–	–	–
Mroczny elf	E	E	E	E	–	–	–	–	–	–	M	–
Patriarcha	M	M	M	M	–	–	–	–	–	–	AM	–
Wampir	–	–	–	–	E	E	E	–	–	M	–	–
Nosferatu	–	–	–	–	M	M	M	–	–	AM	–	–
Smok	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	M
Wielki żmij	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	AM

Biegłości walki

Klasa	Miecz	Topór	Kij	Włócznia	Sztylet	Łuk	Maczuga	Skóra	Kolczuga	Zbr. płytowa	Tarcza
Nekromanta	–	–	M	–	E	P	–	E	–	–	–
Licz	–	–	M	–	E	P	–	E	–	–	–
Kleryk	–	–	E	–	–	P	M	E	E	–	M
Kapłan światła	–	–	E	–	–	P	M	E	E	–	M
Rycerz	M	M	E	M	E	E	M	E	M	M	M
Czempion	AM	M	E	AM	E	E	M	E	M	AM	AM
Troll	M	M	M	E	E	P	M	M	E	–	–
Troll bojowy	M	M	AM	E	E	P	AM	AM	E	–	–
Minotaur	E	M	M	M	E	E	M	E	M	M	–
Lord minotaurów	E	AM	M	M	E	E	M	E	M	M	–
Mroczny elf	M	–	–	–	M	M	P	M	M	–	E
Patriarcha	M	–	–	–	M	AM	P	M	AM	–	E
Wampir	M	E	–	–	M	P	E	M	E	–	M
Nosferatu	M	E	–	–	AM	P	E	M	E	–	M

Różne biegłości

Klasa	Rozbrajanie pułapek	Pecepcja	Kupiec-two	Uczenie się	Medytacja	Kulturys-tyka	Identyf. przedmiotu	Naprawianie przedmiotu	Identyf. potworów	Posług. się bronią	Alche-mia	Regene-racja
Nekromanta	P	P	E	M	M	–	M	–	M	–	M	–
Licz	P	P	E	AM	AM	–	M	–	M	–	AM	E
Kleryk	–	E	M	E	M	P	–	E	–	P	E	–
Kapłan światła	–	E	M	E	M	P	–	E	–	P	E	–
Rycerz	E	E	E	P	–	M	–	M	P	M	–	–
Czempion	E	E	E	P	–	M	–	AM	P	AM	–	–
Troll	P	P	P	P	–	M	–	M	E	M	–	M
Troll bojowy	P	P	P	P	–	AM	–	M	E	M	–	AM
Minotaur	M	M	E	P	–	M	–	–	–	M	P	–
Lord minotaurów	M	AM	E	P	–	M	–	–	–	M	P	–
Mroczny elf	M	M	M	E	E	–	M	E	–	E	E	–
Patriarcha	AM	M	AM	E	E	–	M	E	–	E	E	–
Wampir	E	E	E	P	–	–	E	–	M	P	M	E
Nosferatu	E	E	E	P	–	–	E	–	AM	P	M	M
Smok	–	M	E	M	M	M	M	–	M	–	M	E
Wielki żmij	–	AM	E	AM	M	M	AM	–	M	–	M	E

Klasa: Punkty magii i punkty życia

Klasa wpływa na to, ile punktów życia i magii postać będzie miała na początku gry oraz ile punktów uzyska po zdobyciu doświadczenia i osiągnięciu wyższego poziomu. Punkt życia to podstawowa jednostka miary żywotności twojej postaci, a zatem punkty życia określają, ile obrażeń może odnieść postać zanim straci przytomność lub umrze. Postać jest nieprzytomna, gdy ma 0 punktów życia lub mniej i umiera, gdy osiągnie -10 punktów życia. Wszystkie punkty życia odnawiane są po 8 godzinach nieprzerwanego odpoczynku. Podobnie, punkty magii to jednostki energii magicznej dostępnej dla twojej postaci. Każde rzucone zaklęcie zużywa pewną ilość punktów magii; a zatem, jeśli masz mniej punktów magii niż wymagane dla danego zaklęcia, nie możesz go rzucić. Jeśli twoja postać ma zero punktów magii, nie będzie w stanie rzucać żadnych zaklęć zanim nie odzyska punktów magii (nie można mieć ujemnej liczby punktów magii). Osiem godzin nieprzerwanego odpoczynku odnawia wszystkie punkty magii. Ranga postaci w swojej klasie również wpływa na liczbę punktów otrzymywanych na danym poziomie (jak pokazano w tabeli poniżej). Pamiętaj, że wartości początkowe różnią się w zależności od punktów przeznaczonych na wytrzymałość, intelekt i osobowość.

Klasa	Wartości początkowe		Punkty życia na poziom		Punkty magii na poziom	
	Punkty życia	Punkty magii	Podstawa	Pierwsza promocja	Podstawa	Pierwsza promocja
Rycerz	35	0	5	8	0	0
Kleryk	30	15	2	3	3	5
Nekromanta	20	25	2	3	3	5
Mroczny elf	25	10	3	4	2	4
Minotaur	30	5	4	6	1	2
Troll	45	0	5	8	0	0
Wampir	30	10	3	4	2	4
Smok	40	10	4	7	2	3

Cechy początkowe

Tak jak w przypadku biegłości podstawowych, klasa wpływa także na początkowy poziom cech postaci oraz na ich wartość. Wartość każdej cechy może zostać zmieniona za pomocą piętnastu punktów premii. Dodatkowo, jak pokazano poniżej, podniesienie cechy nie najwyższej w danej klasie (jak intelekt dla minotaura) kosztuje dwa razy więcej punktów premii, podczas gdy podniesienie poziomu cechy wysokiej w danej klasie (jak moc dla minotaura) kosztuje połowę wymaganej ilości punktów (tj. 1 punkt premii podnosi poziom o 2).

Klasa	Poziom	Moc	Wytrzymałość	Intelekt	Osobowość	Celność	Szybkość	Szczęście
Rycerz	Minimalny	9	9	9	9	9	9	9
	Początkowy	11	11	11	11	11	11	11
	Maksymalny	25	25	25	25	25	25	25
Kleryk	Minimalny	9	9	9	9	9	9	9
	Początkowy	11	11	11	11	11	11	11
	Maksymalny	25	25	25	25	25	25	25
Nekromanta	Minimalny	9	9	9	9	9	9	9
	Początkowy	11	11	11	11	11	11	11
	Maksymalny	25	25	25	25	25	25	25
Mroczny elf	Minimalny	9	5	9	9	12	9	9
	Początkowy	11	7*	11	11	14**	11	11
	Maksymalny	25	20	25	25	30	25	25
Minotaur	Minimalny	12	9	5	9	9	9	9
	Początkowy	14**	11	7*	11	11	11	11
	Maksymalny	30	25	20	25	25	25	25
Troll	Minimalny	12	12	5	5	9	9	9
	Początkowy	14**	14**	7*	7*	11	11	11
	Maksymalny	35	35	15	15	25	25	25
Wampir	Minimalny	9	9	9	9	9	9	9
	Początkowy	11	11	11	11	11	11	11
	Maksymalny	30	30	30	30	30	30	30
Smok	Minimalny	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
	Początkowy	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
	Maksymalny	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

* Zwiększenie tej cechy o 1 kosztuje 2 punkty ** Zwiększenie tej cechy o 2 kosztuje 1 punkt

Odporności początkowe

Oprócz biegłości, cech, punktów życia i punktów magii każda klasa postaci ma także unikalny zestaw odporności. Ich wartości odpowiadają naturalnym zdolnościom każdej klasy do odparcia szkodliwych efektów magii. Na przykład, jeśli twoja postać jest wampirem, będzie całkowicie niewrażliwa na magię umysłu. W takim przypadku odporność twojej postaci niweluje wszelkie efekty zaklęć magii umysłu rzucone przeciwko niej. Chociaż taka całkowita odporność występuje tylko u wampirów, każda klasa ma własne specjalne odporności.

Klasa	Ogień	Powietrze	Woda	Ziemia	Duch	Umysł	Ciało
Rycerz					5		
Kleryk					5		
Nekromanta					5		
Dark Elf	5	5	5	5			
Minotaur					5	5	5
Troll			5				5
Wampir						Niewrażliwy	
Smok							

Ekrany menu i gry

Ekran przygody: widok główny

Po zakończeniu tworzenia postaci możesz rozpocząć poszukiwanie przygód! Po filmie otwierającym przejdziesz do ekranu przygody, który umożliwia swobodnie poruszanie się w świecie gry. Prawie cała akcja odbywa się na ekranie przygody (przedstawionym na stronie 21), który składa się z widoku na otaczający świat, wizerunków twoich postaci i panelu informacyjnego. Główną część tego ekranu stanowi okno, przez które spoglądasz na świat wokół ciebie. W tym oknie widzisz poruszające się wokół istoty, zbliżających się wrogów, przedmioty leżące na ziemi i w innych miejscach, możesz nawet obserwować chmury płynące po niebie. Zobaczysz tu wszystko co wydarzy się w grze. To właśnie oznacza określenie 'czas rzeczywisty'; czas płynie w świecie wokół ciebie bez względu na to, czy coś robisz, czy też nie. Aby poruszać się po tym świecie, używaj klawiszy ze strzałkami na klawiaturze. Aby rozejrzeć się stojąc w miejscu, użyj nowej opcji myszy trzymając wciśnięty prawy przycisk myszy poruszaj kursorem w kierunku, w którym chcesz spojrzeć (w odniesieniu od środka ekranu). W miarę poruszania się po nowym obszarze, twój postęp zostanie automatycznie naniesiony na mapę. Na mapie automatycznej możesz obejrzeć swoje po-

stępy oraz określić położenie drużyny (oznaczone strzałką skierowaną zgodnie z kierunkiem marszu/patrzenia drużyny).

Ekran przygody



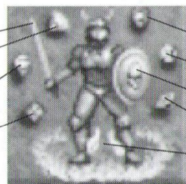
Wizerunki postaci: twoja drużyna

Te obrazki to wizerunki członków twojej drużyny (od 1 do 5). Podróżując razem wykonują jako grupa niektóre czynności, takie jak podróżowanie, jedzenie, spanie, badanie i opuszczanie podziemi oraz miast, a także prowadzenie walki z przeciwnikami. Inne działania, takie jak machanie mieczem, otwieranie drzwi, rozmawianie z nieznajomymi lub rzucanie zaklęć są wykonywane indywidualnie przez postać aktywną, czyli tę, której portret jest podświetlony. Określenie aktywnej postaci jest istotne, ponieważ biegłości i umiejętności tej właśnie postaci zostaną zastosowane do wszelkich wykonywanych działań. A zatem, należy pamiętać, by wybrać postać przed wykonaniem czynności, ponieważ niektóre postacie potrafią zrobić pewne rzeczy lepiej niż inne. Wybierz aktywną postać klikając na wizerunku jednej z postaci.

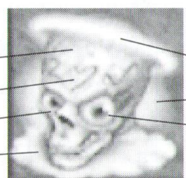
Wizerunki postaci



Ikona aktywnych zaklęć (L)



Ikona aktywnych zaklęć (R)



Niektóre działania, jak rzucanie zaklęć lub atakowanie wyczerpują postać i musi minąć nieco czasu za-

nim będzie mogła wykonać następną czynność. Wskazuje na to lampka gotowości postaci, która gaśnie na pewien czas po wykonaniu czynności przez postać. Lampka gotowości informuje także o zbliżaniu się wrogich stworów. Kiedy światełko jest zielone, w pobliżu nie ma wrogów; gdy jest żółte, w pobliżu znajdują się wrogie stworzenia; a kiedy staje się czerwone, wrogowie znajdują się w zasięgu walki wręcz i prawdopodobnie właśnie atakują.

Niebieski wskaźnik po prawej stronie każdego wizerunku określa liczbę punktów magii, które pozostały danej postaci. Zielony wskaźnik (znajdujący się obok niebieskiego) informuje o liczbie punktów życia. Kliknięcie prawym przyciskiem myszy na wizerunku postaci wyświetla podsumowanie informacji o postaci. Dwukrotne kliknięcie na wizerunku postaci otwiera ekran postaci opisany w następnym rozdziale.

Ekrany informacji o postaci

Informacja o każdej z twoich postaci wyświetlana jest na czterech ekranach postaci: statystyk, biegłości, ekwipunku i nagród. Aby wyświetlić ekrany postaci, kliknij dwukrotnie na jej wizerunku. Możesz przełączać się między ekranami postaci klikając na wizerunkach różnych postaci znajdując się na ekranie informacji o aktualnie wybranej postaci. Gdy zakończysz przeglądanie ekranów postaci, wciśnij klawisz Esc lub przycisk Wyjście, aby wrócić do ekranu przygody. Jeśli chcesz usunąć postać z drużyny, kliknij dwukrotnie na przycisku Usuń. Usunięte postacie powracają do Gospody Awanturnika i będą tam oczekiwać na wypadek, gdy zmienisz zdanie i zechcesz znowu je zatrudnić.

Ekran statystyk

Wyświetla osobiste parametry postaci. Jeśli przy danym parametrze podane są dwie liczby po obu stronach ukośnika, pierwsza liczba oznacza jego aktualną wartość (ustaloną na podstawie obrażeń, zaklęć i innych efektów), natomiast druga oznacza wartość maksymalną. Na przykład, „Punkty życia 20/30" oznacza, że postać obecnie ma 20 punktów życia z 30 możliwych.

Zadawane obrażenia są zazwyczaj pokazywane jako zakres. Określenie „Obrażenia 11-18" należy rozumieć jako „ta broń zada od 11 do 18 punktów obrażeń po udanym trafieniu podczas walki". Premie ataku i strzelania postaci wpływają na szanse trafienia w walce wręcz (w zwarciu) lub podczas ataków na odległość. Kliknięcie prawym przyciskiem myszy na parametrze powoduje wyświetlenie informacji o efektach wywieranych przez ten parametr na grę.

Ekrany biegłości

Biegłości zdobyte przez postacie są wyświetlone na ekranach biegłości, które pokazują ich nazwy,

poziom opanowania i wartość. Gdy postać osiąga nowy poziom, wówczas uzyskuje dodatkowe punkty biegłości, które może wydać na zwiększenie istniejących biegłości. Aby podnieść wartość biegłości, kliknij na jej nazwie. Ze wzrostem poziomu biegłości potrzeba coraz więcej punktów do ich dalszego podnoszenia. Kliknij prawym przyciskiem myszy na nazwie biegłości, aby wyświetlić jej opis. Liczba punktów biegłości wymagana do podniesienia jej wartości o jeden równa jest jej nowej wartości.

Ekran ekwipunku

Gdy postać kupuje lub podnosi przedmiot, pojawia się on w jej plecaku. Przedmioty w plecaku to rzeczy, które postać nosi, ale ich nie używa. Przedmioty można obejrzeć po kliknięciu na nich prawym przyciskiem myszy. Jeśli przedmiot został zidentyfikowany przez właściciela sklepu albo postać z biegłością identyfikacji przedmiotów, wówczas wyświetli się jego opis. Kliknij na przedmiocie, aby go podnieść. Podniesione przedmioty „przyklejają" się do kursora i podążają za jego ruchami. Upuść przedmiot klikając ponownie w miejscu, gdzie chcesz go zostawić.

Po prawej stronie ekranu widoczna jest cała postać wraz z przedmiotami, których używa. Aby wyposażyć postać w przedmiot, podnieś go z plecaka i upuść na postaci po prawej stronie. Postacie mogą używać tylko przedmiotów, na używanie których pozwala im odpowiednia biegłość i, za wyjątkiem pierścieni, mogą używać jednocześnie tylko jednego z każdego rodzaju przedmiotów. Kliknij na przełączniku Zmiana poziomu detali, aby wyświetlić noszone przez postać pierścienie, rękawice i amulet.

Aby aktywna postać przekazała przedmiot innej postaci, podnieś przedmiot i kliknij nim na wizerunku odbiorcy. Aby wyrzucić przedmiot na ziemię, wybierz go, wciśnij klawisz Esc, by wrócić na ekran przygody, a następnie upuść przedmiot na ekranie widoku głównego. Aby użyć przedmiot taki jak zwój, podręcznik lub eliksir, kliknij nim prawym przyciskiem myszy na wizerunku postaci lub lewym przyciskiem myszy na pełnej figurze postaci.

Ekran nagród

W marę jak postać wykonuje zadania lub zdobywa różne rangi i nagrody, są one zapisywane na ekranie nagród. Może do nich należeć proste dostarczenie towaru odpowiedniej osobie lub wysoko oceniane zdobycie promocji. Wszystkie nagrody są wyświetlone w tym miejscu.

Dodawanie członków drużyny

Podczas gdy w grach Might and Magic VI i VII można było nająć różnych przygodnych wędrowców jako towarzyszy podróży, w grze Might and Magic VIII: Day of the Destroyer członkowie drużyny muszą albo zaproponować przyłączenie się do twojej drużyny lub możesz nająć ich w Gospodzie

Awanturnika. Bez względu na wybrany sposób, członków drużyny można wymieniać w Gospodzie Awanturnika, co pozwala przystosować swoją drużynę do rosnących wymagań misji. Za każdym razem, gdy spotkasz postać chętną, by stać się członkiem drużyny, imię tej postaci zostanie dodane do listy w Gospodzie Awanturnika. Kiedy tylko wejdziesz do Gospody Awanturnika, możesz zamienić aktualnych członków swojej drużyny na postacie widoczne na tej liście (z wyjątkiem postaci początkowej).

Jedzenie, złoto i kompas

Na szczycie okna przygody znajduje się listwa ikon. Na środku widać kompas. Informuje on, w jakim kierunku zmierza obecnie drużyna. Na lewo od kompasu znajduje się wskaźnik ilości jedzenia i złota znajdujących się w posiadaniu drużyny.

Przyciski

Oto opis przycisków od znajdujących się w prawym górnym rogu okna przygód.

Księga czarów: ten przycisk pojawia się jako duża ikona czaszki w prawym górnym rogu i pozwala na otworzenie księgi czarów aktywnej postaci. Dodatkowo, po uaktywnieniu zaklęcia magiczne oko na tej ikonie jest widoczna gałka oczna w oczodole czaszki. Możesz także kliknąć prawym przyciskiem myszy na tej ikonie (lub na postaci w lewym górnym rogu), aby wyświetlić podsumowanie aktywnych zaklęć drużyny.

Opcje gry: ten przycisk wygląda jak klucz i otwiera menu opcji gry.

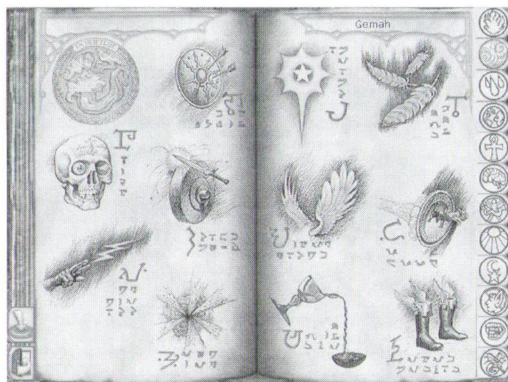
Szybki podgląd: ten przycisk wygląda jak lupa i wyświetla podsumowanie informacji o postaci i drużynie.

Odpoczynek: ten przycisk wygląda jak namiot i otwiera menu odpoczynku.

Zwoje ksiąg: ten przycisk wygląda jak zwój i otwiera bibliotekę zwojów podręcznych i notatek drużyny.

Księga czarów

Każdy członek drużyny zdolny do rzucania zaklęć ma księgę czarów, w której zawarte są zaklęcia wyuczone przez tę postać. Po wybraniu postaci, której zaklęcia chcesz ustawić jako aktywne, kliknij na przycisku księgi czarów, by otworzyć księ-



Księga czarów

gę danej postaci. Aby zamknąć księgę czarów, kliknij na przycisku Wyjście w lewym dolnym rogu ekranu (ikona drzwi). Więcej informacji na temat księgi czarów i jej opcji znajduje się w rozdziale „Księgi czarów" w części poświęconej systemowi magii.

Opcje gry

Z menu opcji gry można wybrać opisane poniżej opcje zapisywania i wczytywania gier oraz zmiany ustawień gry. Gdy to menu jest otwarte, gra i upływ czasu w Jadame zostają zatrzymane.

Nowa gra

Kliknij na tym przycisku, aby rozpocząć nową grę z ekranu tworzenia postaci. Jeśli obecna gra nie została zapisana, cały postęp gry od ostatniego zapisu zostanie stracony.

Zapisz grę

Kliknij na tym przycisku, aby wyświetlić ekran zapisu gry. Aby zapisać grę, kliknij na wybranej pozycji zapisu gry, wpisz nazwę dla zapisywanej gry i kliknij na przycisku Zapisz. Jeśli klikniesz na poprzednio zapisanej grze, pojawi się pomniejszony obrazek pokazujący gdzie i kiedy gra została zapisana.

Wczytaj grę

Ekran wczytywania gry wygląda bardzo podobnie do ekranu zapisywania gry. Aby wczytać poprzednio zapisaną grę, wybierz ją z listy, a następnie kliknij na przycisku Wczytaj. Jeśli obecna gra nie została zapisana, cały postęp gry od ostatniego zapisu zostanie stracony.

Sterowanie

Otwórz menu opcji, aby ustawić opcje wyświetlania i odtwarzania dźwięków gry.

Konfiguruj klawiaturę: ta opcja pozwala na przedefiniowanie ustawień klawiatury w grze Might and Magic VIII. Jest to szczególnie przydatne dla klawiatur typu laptop, które często różnią się od klawiatur standardowych.

Opcje grafiki: ta opcja używana jest do ustawienia jasności gry, włączenia rozmywania, kolorowych świateł i określenia poziomu krwawych szczegółów. Przycisk Funkcja Gamma pozwala na sprawdzenie zmian przed powrotem na ekran przygody.

Szybkość zmian: to ustawienie określa, jak szybko obraca się widok po wciskaniu klawiszy ze strzałkami w lewo lub w prawo. 16x oznacza najmniejszą płynność obrotu, natomiast płynne -największą.

Odgłosy kroków: ten przycisk włącza i wyłącza dźwięk kroków, który słyszysz, gdy drużyna idzie naprzód.

Ciągły bieg: drużyna zawsze biega zamiast chodzić. Wciśnięcie klawisza Shift w trybie Ciągły bieg sprawi, że drużyna będzie szła (w normalnym trybie działanie jest odwrotne).

Obrót po wyjściu: drużyna zawsze odwraca się po wyjściu z budynku.

Pokaż obrażenia: normalnie podczas walki zadawane i otrzymywane obrażenia pokazują się na pasku tekstowym na ekranie przygody. Ten przycisk włącza i wyłącza tę opcję.

Głośność dźwięku, muzyki i dialogów: te trzy ustawienia kontrolują głośność odtwarzania efektów dźwiękowych, tła muzycznego i głosów mówiących postaci. Kliknij na pasku głośności lub na strzałkach ustawień, aby zmienić głośność.

Wyjście

Kończy grę i przenosi cię z powrotem do menu początkowego. Jeśli obecna gra nie została zapisana, cały postęp gry od ostatniego zapisu zostanie stracony.

Powrót

Zamyka menu opcji gry i przywraca ekran przygody.

Ekran odpoczynku i obozu

Twoje postacie będą musiały od czasu do czasu odpocząć. Mogą przez długi czas być rozbudzone, ale mniej więcej po upływie dnia staną się zmęczone. Aby tego uniknąć, należy pozwolić im na sen przez 8 godzin dziennie. Sen odnawia także stracone punkty magii i punkty życia. Aby drużyna rozłożyła obozowisko, kliknij na przycisku Odpoczynek na ekranie przygody, a następnie kliknij na przycisku Odpoczywaj 8 godzin w menu, które się pojawi. Odpoczynek zużywa 1 jednostkę jedzenia na terenie trawiastym. Trudniejszy teren zużywa więcej jedzenia.

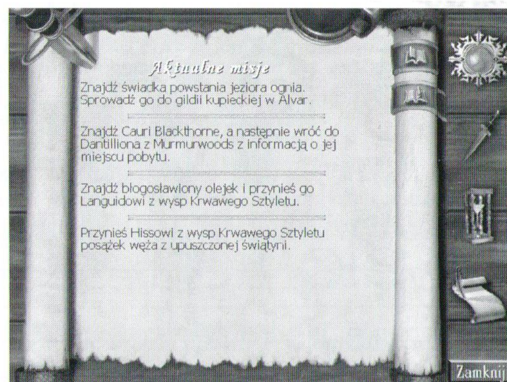
Upewnij się, że twoja drużyna obozuje w możliwie bezpiecznym miejscu. Wiele stworów bez wahania zaatakuje bezbronną drużynę podczas snu. Twoje postacie wiedzą o tym i odmówią obozowania, gdy w pobliżu znajdują się wrogie stworzenia.

Czasami twoja drużyna będzie musiała czekać w miejscu nie mając nic lepszego dla zabicia czasu. Aby posunąć naprzód czas gry, kliknij na przycisku Odpoczynek, a następnie wybierz wśród opcji 'czekaj bez zbierania sił' żądany przedział czasu (5 minut, 1 godzinę lub do świtu).

Zwoje podręczne

Drużyna niesie zwoje zawierające różne notatki o podróży i w miarę eksploracji Jadame będzie automatycznie zapisywała w nich przydatne informacje. Aby otworzyć zwój, kliknij na odpowiednim przycisku na menu zwojów podręcznych. Aby przewrócić stronę, klikaj na przyciskach następna i poprzednia strona znajdujących się w prawym górnym rogu zwoju.

Zwoje podręczne



Automapa (ikona globusa): ten zwój pokazuje mapę Jadame wyśrodkowaną na aktualnym położeniu drużyny. Mapa pokaże tylko odwiedzone regiony i będzie automatycznie aktualizowana w miarę eksploracji kolejnych terenów. Użyj zakładek, aby oddalić lub zbliżyć widok.

Misje (ikona sztyletu): w tym miejscu jest zapisywana każda misja, jakiej się podejmiesz. Wszystkie misje pozostają na tym zwoju, dopóki ich nie wykonasz.

Historia (ikona klepsydry): ten zwój stanowi dziennik podróży twojej drużyny.

Notatki (ikona pergaminu i pióra): na tych zwojach drużyna zapisuje wszelkie odkryte przepisy na eliksiry, efekty picia wody z fontann miejskich i wskazówki dotyczące sekretu zamknięcia portali prowadzących do wymiarów żywiołów. Jest tu także część poświęcona różnym wydarzeniom, które nie pasują do żadnej kategorii oraz zapis ważnych rozmów.

Aby otwierać różne części notatek, należy klikać na odpowiednich przyciskach:

Eliksiry (ikona butelki z eliksirem): ten zwój zawiera zapis receptur na wypróbowane mikstury, których nauczyła się twoja drużyna.

Fontanny (ikona fontanny): ten zwój zawiera informacje o studniach miejskich oraz fontannach o niezwykłych właściwościach.

Obeliski (ikona obelisku): ten zwój zawiera opis różnych obelisków, które drużyna widziała podczas podróży. Obeliski wyjawiają część tajemnicy ważnej dla twojej misji: te sekrety można poznać tylko dzięki odnajdywaniu owych dziwnych monolitów, zatem miej oczy szeroko otwarte.

Prorocy (ikona zakapturzonej postaci): ten zwój zawiera zapis przepowiedni wyjawionych twojej drużynie przez proroków.

Różne (ikona skrzyni skarbów): ten zwój zawiera inne przydatne informacje. Do takich informacji mogą należeć właściwości różnokolorowych napojów.

Instruktorzy (ikona skrzyżowanego topora i miecza): ten zwój zawiera informacje o miejscu pobytu instruktorów, których twoja drużyna znalazła albo dowiedziała się o nich od innych. Instruktorzy mają cztery poziomy. Są wśród nich tacy, którzy uczą biegłości podstawowych (głównie właściciele sklepów) oraz tacy, którzy mogą podnieść twoje biegłości na poziom eksperta mistrza lub arcymistrza.

Eksploracja

Poruszanie się i interakcja

Klawisz na klawiaturze	**Funkcja**	**Rezultat**
Strzałka w górę (mysz do góry)	Ruch	Marsz naprzód
Strzałka w dół (mysz do dołu)	Ruch	Marsz wstecz
Strzałka w lewo (mysz w lewo)	Ruch	Obrót w lewo
Strzałka w prawo (mysz w prawo)	Ruch	Obrót w prawo
Shift (+ strzałka kierunkowa)	Modyfikator ruchu dla wszystkich klawiszy kierunkowych	Bieg/szybkie wykonanie funkcji ruchu
Ctrl (+ strzałka kierunkowa)	Modyfikator ruchu dla strzałki w lewo i w prawo	Przesunięcie się w bok bez zmiany kierunku patrzenia
X	Ruch	Skok
PgDn	Widok/bez ruchu	Spojrzenie w górę
Delete	Widok/bez ruchu	Spojrzenie w dół
End	Widok/bez ruchu	Spojrzenie przed siebie
(podświetlenie odpowiedniej opcji na ekranie opcji gry)	Modyfikator „Ciągły bieg"	Szybkie wykonanie wszystkich funkcji ruchu

Poruszanie się po lądzie

Przez większość czasu twoja drużyna będzie poruszać się po ziemi. Może chodzić lub jechać – wszystkie ruchy na lądzie odpowiadają pokazanemu przewodnikowi ruchu.

Podczas swoich podróży uważaj na niebezpieczeństwa inne niż wrogowie czający się w cieniu. Urwiska i jamy mogą spowodować upadek z dużej wysokości, po którym cała drużyna może odnieść poważne obrażenia. Skoki z rozbiegu umożliwią pokonanie małych rozpadlin i pęknięć, a ostrożne poruszanie się pomoże we wspinaczce i bezpiecznym schodzeniu na i ze stromych (nie pionowych) zboczy. Jeśli jednak zaczniesz spadać w przepaść, może cię ocalić tylko potężne zaklęcie.

Latanie

Zaklęcie wysokiego poziomu magii powietrza, latanie, oraz zdolność lotu smoków mogą czasowo zapewnić drużynie możliwość latania. Nadal używasz podstawowych funkcji ruchu stosowanych na ziemi, ale dodatkowo możesz wznosić się i opadać.

Podczas latania zaleca się ostrożność; gdy działanie zaklęcia się skończy, twoja drużyna znowu zostanie poddana wszelkim efektom działania grawitacji. Jeśli nie wylądujesz bezpiecznie na ziemi przed wyczerpaniem się zaklęcia, runiesz na ziemię odnosząc obrażenia zależne od wysokości.

Klawisze na klawiaturze	Funkcja	Rezultat
PgUp	Lot	Wznoszenie się
Insert	Lot	Opadanie
Home	Lot	Szybkie lądowanie

Pokonywanie dużych odległości

Każda mapa otwartego terenu reprezentuje spory region Jadame. Oznacza to, że jeśli musisz podróżować przez kilka sąsiadujących ze sobą map, zajmie to dużo czasu (przejście z jednego krańca mapy na drugi zabiera ponad dzień). Wiedząc o tym warto pomyśleć o ilości jedzenia, które będzie konieczne podczas podróży (1 jednostka na dzień). Jeśli rozpoczniesz podróż z niewystarczającą ilością jedzenia, wówczas członkowie drużyny dotrą do celu osłabieni – to może okazać się niebezpieczne, jeśli wrogowie zaatakują, gdy nie będziesz w pełni sił!

Oprócz zapakowania wystarczającej ilości prowiantu na podróż, pamiętaj, że możesz przemieszczać się na duże odległości zarówno łodzią, jak i powozem, co pozwoli skrócić czas podróży.

Co można zrobić z przedmiotami

Przedmioty do wzięcia

Podczas podróży często zobaczysz przydatne przedmioty, takie jak części pancerza, broń i wyposażenie, a nawet odczynniki i zwoje zaśmiecające okolicę i nie chronione. Możesz śmiało zabrać te rzeczy. Aby je podnieść, po prostu kliknij na nich, a zostaną automatycznie dodane do plecaka aktywnej postaci. Aby obejrzeć przedmiot przed umieszczeniem go w plecaku, kliknij na nim prawym przyciskiem myszy. Jeśli aktywna postać ma biegłość identyfikacji przedmiotów, wówczas automatycznie spróbuje użyć tej zdolności, aby określić, co to za przedmiot i do czego może się przydać.

Pojemniki

Większe przedmioty, takie jak skrzynie skarbów, skrzynki i szuflady można zazwyczaj otworzyć. Są one często chronione pułapkami, a zatem zanim klikniesz na nich aktywną postacią, spróbuj wykorzystać postać posiadającą zdolność rozbrajania pułapek. Jeśli pułapka zostanie uruchomiona, postać o wysokiej percepcji może uniknąć całości lub części obrażeń, podobnie jak postacie o dużym szczęściu. Po udanym otworzeniu pojemnika możesz wziąć wszystko, co znajduje się wewnątrz. Zawarte w środku przedmioty zostaną wyświetlone i możesz zabrać te, które chcesz, klikając na nich, podobnie jak na innych przedmiotach do wzięcia (obowiązuje też zasada oglądania przedmiotów).

Zwłoki

Ponieważ na Jadame trwa stan destrukcji, chaosu i wojny, bez wątpienia znajdziesz wiele leżących wokół zwłok. Nie lękaj się, śmiały poszukiwaczu przygód, wszelkie przedmioty znajdujące się przy zwłokach mogą być twoje! Aby przeszukać martwe ciało, kliknij na nim: wartościowe przedmioty zostaną wyświetlone i będzie można je zabrać. Po przeszukaniu zwłoki znikają oddawszy swoją ostatnią posługę żywym.

Przyciski i przełączniki

Bez względu na to, w której części Jadame się znajdujesz, nigdy nie zabraknie przycisków, przełączników, dźwigni i innych mechanizmów. Aby użyć „przycisku”, kliknij na nim, a gra zajmie się resztą.

Fontanny

Jeśli uda ci się znaleźć fontannę, aktywna postać może napić się podchodząc do fontanny i klikając na powierzchni wody.

Drzwi

Wejścia do podziemi

Aby wejść do jaskini, fortecy, lochu lub innego rodzaju pieczary, kliknij na wejściu. Pojawi się prośba o potwierdzenie tej decyzji. Po udzieleniu pozytywnej odpowiedzi twoja drużyna wejdzie do jaskini, natomiast odpowiedź przecząca pozostawi drużynę bezpiecznie na zewnątrz.

Drzwi wewnętrzne

Lochy nie byłyby lochami bez kilku paskudnych drzwi umieszczonych tak, by utrudnić podróż, ograniczyć pole widzenia lub ukryć niebezpiecznych wrogów. Kliknięcie na zamkniętych drzwiach spowoduje, że aktywna postać spróbuje je otworzyć. Niektóre drzwi są zamknięte i wymagają znalezienia klucza lub przełącznika. Otwarcie innych może wymagać domyślenia się działania ich mechanizmów blokujących.

Drzwi w miastach

Drzwi w miastach są generalnie bezpieczne. Zwykle reprezentują wejścia do sklepów, tawern, domów i innych małych budynków, do których może wejść drużyna. Otwarcie tych drzwi wymaga po prostu kliknięcia na nich. Jeśli drzwi w mieście są zamknięte, dzieje się tak prawdopodobnie dlatego, że mieszkaniec chce być pozostawiony w spokoju albo sklep jest zamknięty. Otwarcie drzwi w mieście rozpoczyna transakcję z mieszkańcem (patrz Miasta po więcej informacji).

Inne obiekty

Kraina Jadame jest pełna potworów dziwnych ras. To niewątpliwie sprawi, że na twojej drodze znajdzie się wiele dziwnych obiektów. Wiele z nich przyniesie ci znaczny zysk, jeśli domyślisz się ich przeznaczenia. Generalna zasada dotycząca obiektów mówi, że są uruchamiane, aktywowane, podnoszone i przeszukiwane za pomocą prostego kliknięcia na nich.

Interakcja z bohaterami niezależnymi (postaciami sterowanymi przez komputer)

Równie nieuniknione podczas przygód będzie spotkanie z innymi stworzeniami. Ponieważ Jadame zamieszkuje bogata mieszanina potwornych ras i ludzi, twoja drużyna z pewnością spotka licznych bohaterów niezależnych. Ze względu na niebezpieczne czasy, wielu ze spotkanych może okazać się podejrzliwych, ostrożnych, a nawet otwarcie wrogich. Inni jednak będą dość przyjaźni i skorzy do pomocy. Osoby o otwarcie wrogim nastawieniu można odróżnić z daleka – atakują cię na sam widok (zostaną omówieni w rozdziale poświęconym walce).

Rozmowy

W odniesieniu do stworów, które nie atakują jako pierwsze dobrą alternatywą zabicia jest rozmowa. Aby porozmawiać ze stworzeniem, zbliż się do niego i kliknij na nim na widoku głównym. Stwór będzie rozmawiał z aktywną postacią. Kiedy klikniesz na temacie rozmowy, pojawi się odpowiedź rozmówcy.

Otrzymywanie misji

Niektóre ze stworzeń, z którymi rozmawiasz będą miały dla ciebie informacje, inne mogą nawet zaproponować ci nową misję. Misje to bohaterskie zadania, których wypełnienie często oznacza nagrody w formie pieniędzy i/lub punktów doświadczenia. Zwykle wypełnienie misji wymaga wykonania powierzonego zadania i powrót do stwora, który zlecił zadanie po odbiór nagrody. Jednak nie zawsze tak się dzieje, zatem czytaj dokładnie szczegóły każdej misji, aby zrozumieć, co trzeba zrobić, by ją wypełnić. Otrzymane, lecz nie ukończone misje zapisane są na zwoju misji.

Miasta

Miasta Jadame przypominają ziemskie miasteczka (poza dużą liczbą potworów). Składają się z różnych domów, sklepów, punktów usługowych i oczywiście mieszkańców. Zwykle funkcjonują jako miejsca, gdzie twoja drużyna może nauczyć się nowych biegłości, kupić i sprzedać wyposażenie, otrzymać misje, odbyć szkolenie i odpoczywać. Chociaż żadne miejsce w Jadame nie jest całkowicie bezpieczne, miasta są zwykle dość bezpieczne, by zapewnić spokojny sen w nocy. Co więcej, są źródłem informacji, usług i towarów. Aby rozmawiać z mieszkańcami domu, zrobić zakupy lub skorzystać z innych usług, musisz wejść do odpowiedniego budynku. Aby wejść do budynku, podejdź do niego i kliknij na drzwiach.

Sklepy

Po wejściu do sklepu automatycznie rozpoczynasz rozmowę ze sprzedawcą. Wybierz jedną z opcji rozmowy, aby kupować lub sprzedawać przedmioty, naprawiać zepsute lub uczyć się biegłości.

Kupowanie przedmiotów standardowych i specjalnych

Każdy sklep specjalizuje się w określonych towarach oraz posiada ogólny zapas przedmiotów standardowych. Wybierz opcje kupuj standardowe lub kupuj specjalne, aby obejrzeć ofertę sklepu. Gdy przesuniesz kursor myszy nad wyświetlony przedmiot, sklepikarz powie ci, ile on kosztuje. Jeśli aktywna postać posiada biegłość kupiectwa, drużyna może uzyskać lepszą cenę. Aby zakupić przedmiot, kliknij na nim, a koszt zostanie automatycznie odjęty od sumy złota drużyny. Przedmiot pojawi się w plecaku aktywnej postaci.

Wyświetlanie ekwipunku

Aby wyświetlić cały ekwipunek drużyny, kliknij na opcji pokaż ekwipunek. Możesz przełączać postacie klikając na ich wizerunkach. Gdy ekwipunek jest wyświetlany, opcje rozmowy przełączają się na sprzedaj, identyfikuj i napraw. Kliknij na opcji, aby przeprowadzić daną operację, a po zakończeniu kliknij na przycisku Wyjście.

Sprzedaj: ta opcja pozwala na sprzedanie przedmiotów drużyny sklepikarzowi. Podczas przesuwania kursora myszy nad przedmiotami ekwipunku sklepikarz powie, czy jest zainteresowany kupnem przedmiotu, czy nie, oraz ile jest skłonny za to zapłacić. Aby sprzedać przedmiot, kliknij na nim. Przedmiot zostanie pobrany z plecaka, a jego cena – automatycznie dodana do złota drużyny.

Identyfikuj: po wybraniu tej opcji wszelkie niezidentyfikowane przedmioty będą podświetlone na zielono. Aby zobaczyć, ile policzy sobie sklepikarz za identyfikację przedmiotu, przesuń kursor myszy nad dany przedmiot. Aby zakończyć transakcję, kliknij na przedmiocie, a sklepikarz pobierze opłatę i zidentyfikuje wybrany przedmiot.

Napraw: po wybraniu tej opcji przedmioty uszkodzone zostaną podświetlone na czerwono. Sklepikarz powie, ile żąda za naprawienie przedmiotu po przesunięciu na niego kursora myszy. Kliknij na przedmiocie, aby sklepikarz go naprawił.

Uczenie się biegłości

Sklepikarze posiadają także cenne biegłości, których mogą nauczyć Cię po wybraniu tej opcji. Po kliknięciu na opcji Uczenie się biegłości, pojawi się lista biegłości, których może Cię nauczyć sklepikarz oraz cena za udzielenie nauki. Sklepikarze uczą biegłości na poziomie podstawowym oraz wyświetlone zostaną tylko biegłości dostępne dla klasy aktywnej postaci.

Rodzaje sklepów

Sklepy specjalizują się w sprzedaży, identyfikacji i naprawie oraz w nauczaniu różnych biegłości. Zazwyczaj sklepy specjalizują się także w konkretnej kategorii rzemiosła. Na przykład, pewien kowal może mieć szeroki wybór toporów, ale niewiele lub w ogóle sztyletów, mieczy i innego rodzaju broni.

Kowale: kowale zajmują się bronią.

Płatnerze: płatnerze zajmują się pancerzami takimi jak napierśniki, tarcze, hełmy i rękawice.

Sklepy magiczne: sklepy magiczne sprzedają eliksiry, odczynniki, zwoje, pierścienie, podręczniki i inne przedmioty magiczne.

Alchemicy: to specjalny rodzaj sklepu magicznego, który zajmuje się szerokim wyborem eliksirów, odczynników i przepisami na eliksiry.

Sklepy z zaklęciami: sklepy z zaklęciami sprzedają zaklęcia, które można dołączyć do repertuaru postaci.

Inne usługi w miastach

Tawerny: bezpieczne przystanie dla podróżnych wszystkich ras. Tawerny i zajazdy oferują jedzenie i nocleg. Można je znaleźć niemal wszędzie i można w nich grać w Arcomage.

Świątynie: domy modlitwy utrzymywane z datków i dzięki sprzedaży usług leczniczych.

Stajnie: sieć powozów w Jadame dostępna jest dzięki miejskim stajniom. Powozy można wynająć do podróży z miasta do miasta, co znacznie skraca czas wymagany do przebycia dużych odległości. Aby wynająć powóz, odwiedź koniuszego, by sprawdzić czy są wolne miejsca.

Przystanie: możesz wynająć statki cumujące w przystaniach. Spytaj kapitana, czy możesz zaokrętować się na jego statek na czas żeglugi do następnego portu.

Banki: jeśli masz dodatkowe złoto, które chcesz zachować na czarną godzinę, możesz je przechować bezpiecznie w banku miejskim.

Władze: miasteczko dowolnej wielkości zwykle jest przez kogoś rządzone, a ten ktoś może potrzebować pomocy. Jeśli szukasz jakiejś roboty, możesz znaleźć ją w lokalnym budynku rady lub w zamku.

Domy: chociaż większość mieszkańców nie ma wiele do powiedzenia, dokładne przeszukanie domów w mieście może pomóc w znalezieniu nowej pracy, członków lokalnych gildii, a nawet mistrzów-nauczycieli.

Walka

Walka odbywa się na ekranie przygody. Postacie wyposażone w łuki i różdżki mogą atakować na odległość; to jest razić cele pozostające poza zasięgiem broni do walki w zwarciu. Inne rodzaje broni i gołe ręce/pazury nadają się do walki wręcz z bliskimi przeciwnikami. Aby aktywna postać zaatakowała wybranego stwora, kliknij na stworze na widoku głównym lub przesuń kursor myszy nad stwora i wciśnij klawisz A. Jeśli wciśniesz klawisz A bez wybrania konkretnego celu, automatycznie zostanie zaatakowany najbliższy stwór. Postacie nie mogą używać łuków do przeprowadzania ataków na odległość, jeśli najbliżsi wrogowie znajdują się dokładnie na wprost przed drużyną.

Klawisz	Efekt
A	Aktywna postać atakuje najbliższego wroga
S	Aktywna postać może (w podanej kolejności) 1. Rzucić szybki czar 2. Strzelić z łuku lub różdżki 3. Przeprowadzić atak wręcz
B	Aktywna postać omija turę walki
C	Otwiera księgę czarów aktywnej postaci
Enter	Przełącza między trybami gry w turach i w czasie rzeczywistym

Postacie posiadające zdolności magiczne mogą oczywiście rzucać zaklęcia podczas walki. Aby rzucić wybrany szybki czar postaci (patrz rozdział Magia), wciśnij klawisz S. Jeśli nie wskażesz kursorem myszy celu automatycznie zostanie zaatakowane najbliższe stworzenie. Możesz także otworzyć księgę czarów aktywnej postaci wciskając przycisk rzuć zaklęcie lub klawisz C.

Ekran walki



Walka

w czasie rzeczywistym i z podziałem na tury

Czas gry płynie nieprzerwanie, czyli biegnie ona w czasie rzeczywistym. Każda akcja wykonywana przez twoje postacie, taka jak rzucanie zaklęć lub zamach mieczem, zabiera pewną ilość czasu; fakt ten obrazuje światło gotowości (patrz ekran przygody), które gaśnie, gdy postać szykuje się do następnej akcji. Gdy postać zbiera siły do wykonania następnej czynności, nie może podejmować innych działań. Normalnie nie jest to zauważalne, ale podczas walki ten efekt może być bardzo wyraźny. Stwory mogą atakować skuteczniej niż drużyna, ze względu na czas jaki zabiera ci myślenie, wybranie postaci i celów ataku.

Wciskając klawisz Enter można przełączyć grę w tryb podziału na tury. Klawisz Enter przełącza między trybami czasu rzeczywistego i podziału na tury. W trybie podziału na tury walczący działają jeden po drugim w kolejności zależnej od ich szybkości i regeneracji. Walka podzielona jest na rundy trwające kilka sekund. Szczególnie szybkie postacie i stwory podczas jednej rundy mogą wykonywać kilka działań. Gra zatrzymuje się przed turą każdej postaci umożliwiając ci spokojne zaplanowanie działań. Wciśnij przycisk B, aby pominąć turę danej postaci.

Na koniec każdej rundy, akcja zatrzymuje się i możesz przesunąć drużynę na niewielką odległość używając klawiszy ze strzałkami. Następnie poruszają się stwory, a potem rozpoczyna się nowa runda. Wciskaj klawisze A, S lub B, aby przeskoczyć fazę ruchu.

W trybie z podziałem na tury w prawym dolnym rogu głównego widoku pojawia się ikona. Ta ikona zmienia się pokazując różne fazy rundy.

Obrażenia

Twoje postacie otrzymują obrażenia na wiele sposobów: podczas walki, na skutek czarów, pułapek, upadków i wybuchów niewłaściwie przygotowanych eliksirów. To tylko niektóre z możliwości. Na stan członków drużyny mogą wpływać także zmęczenie, osłabienie lub pijaństwo. Szkodliwe efekty zawsze mogą być usunięte dzięki różnym zaklęciom leczniczym lub za opłatą w świątyniach.

Rany fizyczne: ciosy zadawane bronią, eksplozje, upadki i większość zaklęć ofensywnych rani postacie bezpośrednio zabierając im punkty życia. Fizyczne obrażenia można leczyć za pomocą różnych zaklęć leczniczych lub podczas odpoczynku.

Utrata przytomności/Śmierć: jeśli ilość punktów życia postaci spadnie do lub poniżej zera, wówczas postać traci przytomność albo umiera. Postacie nieprzytomne nie mogą działać i podejmować żadnych akcji, dopóki ich punkty życia nie osiągną wartości dodatnich. Odpoczynek i leczenie cucą nieprzytomne postacie. Śmierć następuje gdy punkty życia postaci zostaną zredukowane znacznie poniżej zera. Zmarłe postacie mogą zostać ożywione dzięki zaklęciu przywrócenia martwych do życia lub za opłatą w świątyni.

Osłabienie: Postacie stają się słabe na skutek zmęczenia lub głodu. Niektóre ataki także wywołują ten efekt. Słabe postacie mają obniżoną maksymalną ilość punktów życia i są mniej skuteczne w wykonywaniu działań i podczas walki. Osłabienie może być wyleczone dzięki odpoczynkowi lub zaklęciu uleczenia słabości.

Zatrucie i choroba: te bardzo podobne przypadłości mogą być spowodowane przez pułapki lub pewne zaklęcia oraz ataki stworów. Obie redukują cechy postaci, zmniejszają ich skuteczność w walce i obniżają z czasem ilość punktów magii. Można je usunąć w świątyniach lub rzucając odpowiednio czary: ulecz truciznę i ulecz chorobę.

Obłęd/Strach: niektóre ataki wywołują obłęd lub przerażenie postaci. Oba te stany wpływają na cechy postaci i mogą być usunięte dzięki zaklęciom ulecz obłęd i usuń strach.

Klątwa: niektóre ataki magiczne mogą obłożyć postacie klątwą. Działania przeklętych postaci w 50% przypadków kończą się porażką. Zaklęcie zdjęcia klątwy usuwa ten stan.

Zamiana w kamień/Paraliż: postać może zostać obezwładniona przez zamianę w kamień lub paraliż. Dotknięte postacie nie mogą wykonywać żadnych działań. Te stany można wyleczyć używając czarów kamień w ciało i ulecz paraliż.

Wymazanie: niektóre potwory mogą wymazać postacie – zabić je i zniszczyć ich ciała. Wymazane postacie mogą zostać przywrócone do życia w świątyniach lub dzięki zaklęciu wskrzeszenie.

Doświadczenie i rozwój

Punkty doświadczenia i poziomy

W miarę rozwoju gry twoje postacie zdobywają coraz więcej punktów magii i życia oraz doskonalą się w posiadanych biegłościach dzięki zwiększaniu poziomów rozwoju. Postacie zyskują punkty doświadczenia za pokonanie wyzwań – zwłaszcza za zabicie potworów i wykonanie misji. Kiedy twoje postacie zarobią dość punktów doświadczenia, mogą przejść trening w sali ćwiczeń i przejść na następny poziom. Możesz sprawdzić aktualny poziom i punkty doświadczenia postaci na ekranach statystyk. Kliknięcie prawym przyciskiem myszy na parametrze doświadczenia wyświetli poziom, do którego może trenować postać oraz ile punktów doświadczenia potrzebuje, aby osiągnąć następny poziom. Postać wymaga (obecny poziom x 1000) punktów, aby przejść z jednego poziomu na następny. Na przykład, postać musi mieć 3000 punktów doświadczenia, aby przejść z poziomu trzeciego na czwarty.

Postać gotowa do treningu musi udać się do sali ćwiczeń. Takie sale znajdują się we wszystkich miastach Jadame. Za swoje usługi pobierają opłaty. Większość z nich ma ograniczenie poziomu, do którego mogą trenować postacie.

Kiedy postać osiąga nowy poziom, rośnie jej maksymalna ilość punktów życia i punktów magii. Konkretne wartości zależą od klasy postaci, jej rangi w klasie i cech. Na niskich poziomach (1-9) postacie otrzymują 5 punktów biegłości do wydania w celu podniesienia wartości opanowanych biegłości. Ta liczba zwiększona jest o 1 na każde 5 poziomów (6 na poziomach 10-19, 7 na poziomach 20-29, itd.). Więcej szczegółów znajduje się w rozdziale „Biegłości".

Ranga

Drużyna może otrzymać podczas gry specjalne misje zwane misjami promocyjnymi. Niektóre istoty spotkane przez drużynę mogą zwiększyć rangę postaci w danej klasie. Zanim to zrobią, poproszą drużynę o udowodnienie, że jest tego warta przez wykonanie misji promocyjnej. Zyskanie nowej rangi zwiększa liczbę punktów magii i życia otrzymywanych przez postać na każdym poziomie. Pozwala także postaci na uczenie się nowych biegłości oraz opanowanie wyższych poziomów pozostałych biegłości.

Biegłości

Aby używać broni, pancerzy, rzucać czary lub wykonywać działania specjalne, postać musi posiadać odpowiednią biegłość. Każda postać zaczyna grę z czterema biegłościami i może nauczyć się no-

wych od sklepikarzy znajdujących się w całym Jadame. Każda biegłość posiada pewien poziom, który wynosi „1", gdy postać po raz pierwszy uczy się tej biegłości. Możesz zwiększyć wartość biegłości postaci wydając punkty biegłości zdobywane dzięki doświadczeniu i osiąganiu nowych poziomów. Te punkty mogą zostać wykorzystane w dowolnym momencie od chwili ich uzyskania. Koszt podniesienia poziomu biegłości jest równy poziomowi, który chcesz osiągnąć. Na przykład, postać z biegłością łuk o wartości 3 potrzebuje 4 punktów biegłości, by podnieść biegłość łuk na poziom 4.

Wędrując po Jadame spotkasz mistrzów-nauczycieli, którzy mogą nauczyć postacie wyższych poziomów biegłości. Na początku każda postać uczy się podstawowego poziomu biegłości. Nauczyciele mogą zwiększyć ten poziom do poziomu eksperta, mistrza i arcymistrza. Biegłości na wyższych poziomach opanowania przynoszą większe korzyści używającej ich postaci.

Biegłości związane z bronią

Aby używać konkretnego typu broni, postać musi posiadać odpowiednią biegłość broni.

Miecz: Pozwala na używanie wszystkich rodzajów broni siecznej dłuższej niż nóż. Na poziomie podstawowym ta biegłość daje premię do ataku +1 na punkt biegłości. Na poziomie eksperta ta biegłość daje premię do regeneracji -1 na punkt biegłości. Na poziomie mistrza ta biegłość daje postaci możliwość używania dwóch mieczy na raz. Na poziomie arcymistrza ta biegłość daje premię do klasy pancerza +1 na punkt biegłości.

Topór: Topory są wolne w użyciu, ale potrafią zadawać duże obrażenia. Na poziomie podstawowym ta biegłość daje premię do ataku +1 na punkt biegłości. Na poziomie eksperta ta biegłość daje premię do regeneracji -1 na punkt biegłości. Na poziomie mistrza ta biegłość daje premię do obrażeń +1 na punkt biegłości. Na poziomie arcymistrza ta biegłość daje szansę zmniejszenia o połowę klasy pancerza celu. Ta biegłość daje premię do obrażeń +1 na punkt biegłości.

Kij: Kij jest oburęczną bronią używaną zarówno do ataku, jak i do obrony. Na poziomie podstawowym ta biegłość daje premię do ataku +1 na punkt biegłości. Na poziomie eksperta ta biegłość daje premię do klasy pancerza +1 na punkt biegłości. Na poziomie mistrza ta biegłość daje postaci szansę ogłuszenia przeciwnika (szansa jest równa wartości biegłości). Na poziomie arcymistrza ta biegłość daje premię do obrażeń +1 na punkt biegłości.

Włócznia: Biegłość włóczni pozwala na posługiwanie się bronią drzewcową. Na poziomie podstawowym ta biegłość daje premię do ataku +1 na punkt biegłości. Na poziomie eksperta ta biegłość daje premię do obrażeń +1 na punkt biegłości. Na poziomie mistrza ta biegłość daje postaci możliwość używania włóczni jedną ręką i trzymania innej broni w drugiej. Uwaga: to różni się od mistrzowskiej biegłości w mieczu. Na poziomie arcymistrza ta biegłość daje premię do klasy pancerza +1 na punkt biegłości.

Sztylet: Sztylety nie zadają tak poważnych obrażeń, jak miecz czy topór, ale bardzo szybko można nimi atakować – czasami dwukrotnie podczas tury walki z wolniejszym przeciwnikiem. Na poziomie podstawowym ta biegłość daje premię do ataku +1 na punkt biegłości. Na poziomie eksperta ta biegłość daje postaci możliwość przełożenia sztyletu do lewej dłoni i używania jednocześnie innej broni. Na poziomie mistrza ta biegłość daje postaci możliwość zadania potrójnych obrażeń. Na poziomie arcymistrza ta biegłość daje premię do obrażeń +1 na punkt biegłości.

Maczuga: Maczuga pozwala na używanie różnego rodzaju broni obuchowych, od pałek do cepów bojowych. Na poziomie podstawowym ta biegłość daje premię do ataku +1 na punkt biegłości. Na poziomie eksperta ta biegłość daje premię do obrażeń +1 na punkt biegłości. Na poziomie mistrza ta biegłość daje postaci szansę ogłuszenia przeciwnika (szansa jest równa wartości biegłości). Na poziomie arcymistrza ta biegłość daje postaci szansę sparaliżowania przeciwnika (szansa jest równa wartości biegłości).

Łuk: Biegłość łuk odnosi się zarówno do użycia łuku jak i kuszy. Na poziomie podstawowym ta biegłość daje premię do ataku +1 na punkt biegłości. Na poziomie eksperta ta biegłość daje premię do regeneracji -1 na punkt biegłości. Na poziomie mistrza ta biegłość daje postaci możliwość wystrzelenia 2 strzał w każdym ataku. Na poziomie arcymistrza ta biegłość daje premię do obrażeń +1 na punkt biegłości.

Biegłości związane z pancerzami

Zbroja skórzana: Zbroja skórzana jest najlżejsza ze wszystkich dostępnych typów zbroi i spowalnia ruch noszącej ją postaci w mniejszym stopniu, niż przy wykorzystaniu kolczugi lub zbroi płytowej. Biegłość zbroja skórzana zwiększa ochronę, jaką zapewnia ten typ zbroi. Na poziomie podstawowym ta biegłość daje premię do klasy pancerza +1 na punkt biegłości. Na poziomie eksperta ta biegłość eliminuje czas regeneracji związany z noszeniem zbroi skórzanej. Na poziomie mistrza ta biegłość daje postaci dodatkową premię +1 do klasy pancerza na punkt biegłości. Na poziomie arcymistrza ta biegłość daje premię do odporności na żywioły (ogień/ziemię/powietrze/wodę) +1 na punkt biegłości.

Kolczuga: Ochrona, jaką zapewnia kolczuga, jest lepsza niż w przypadku zbroi skórzanej, ale gorsza niż w przypadku zbroi płytowej. W średnim stopniu spowalnia też noszącą ją postać. Biegłość kolczuga zwiększa ochronę, jaką zapewnia ten typ zbroi. Na poziomie podstawowym ta biegłość daje premię do klasy pancerza +1 na punkt biegłości. Na poziomie eksperta ta biegłość daje postaci zmniejszenie o połowę czasu regeneracji związanego z noszeniem kolczugi. Na poziomie mistrza ta biegłość eliminuje czas regeneracji związany z noszeniem kolczugi. Na poziomie arcymistrza ta biegłość redukuje skuteczność „trafienia" ataków fizycznych do 2/3.

Zbroja płytowa: Zbroja płytowa jest najcięższym typem zbroi i zapewnia najlepszą ochronę przed atakiem przeciwnika, ale także najbardziej spowalnia noszącą ją postać. Biegłość zbroja płytowa zwiększa ochronę, jaką zapewnia ten typ zbroi. Na poziomie podstawowym ta biegłość daje premię do klasy pancerza +1 na punkt biegłości. Na poziomie eksperta ta biegłość daje postaci zmniejszenie o połowę czasu regeneracji związanego z noszeniem zbroi płytowej. Na poziomie mistrza ta biegłość redukuje skuteczność „trafienia" od ataków fizycznych do 1/3. Na poziomie arcymistrza ta biegłość eliminuje czas regeneracji związany z noszeniem zbroi płytowej.

Tarcza: Tarcza zwiększa klasę pancerza, jeżeli wyposażysz daną postać w tarczę. Na poziomie podstawowym ta biegłość daje premię do klasy pancerza +1 na punkt biegłości. Na poziomie eksperta ta biegłość eliminuje czas regeneracji związany z noszeniem tarczy. Na poziomie mistrza ta biegłość daje postaci dodatkową premię +1 do klasy pancerza na punkt biegłości. Na poziomie arcymistrza ta biegłość daje taką samą ochronę jak czar Tarcza.

Biegłości związane z magią

Zanim postać będzie mogła rzucać czary z wybranego rodzaju magii, musi posiadać odpowiednią biegłość magiczną. Każdy rodzaj magii – ognia, powietrza, wody, ziemi, ducha, umysłu, ciała, światła i ciemności – ma swoją własną biegłość. Efekty opanowania i poziomy różnią się w zależności od rodzaju czaru (po więcej informacji patrz rozdział „Magia").

Ogień: Większość zaklęć magii ognia ma przeznaczenie bojowe. Wśród nich znajdują się zaklęcia powodujące największe obrażenia. Na wyższych poziomach biegłości możesz nauczyć się potężniejszych zaklęć i rzucać już poznane z większa skutecznością.

Powietrze: Magia powietrza to mieszanina zaklęć bojowych, informacyjnych i ułatwiających poruszanie się, włącznie z bardzo przydatnym lotem. Na wyższych poziomach biegłości możesz nauczyć się potężniejszych zaklęć i rzucać już poznane z większa skutecznością.

Woda: Chociaż Magia wody zawiera kilka zaklęć bojowych, większość czarów związana jest z podróżowaniem i przedmiotami. Na wyższych poziomach biegłości możesz nauczyć się potężniejszych zaklęć i rzucać już poznane z większa skutecznością.

Ziemia: Magia ziemi oferuje zrównoważony wybór zaklęć ofensywnych i defensywnych, włącznie z czarami leczącymi i pomocnymi podczas przygód. Na wyższych poziomach biegłości możesz nauczyć się potężniejszych zaklęć i rzucać już poznane z większa skutecznością.

Duch: Magia ducha koncentruje się na zaklęciach związanych z życiem i śmiercią. Obejmuje czary, które wskrzeszają zmarłych, działają na martwiaki i zwiększają skuteczność podczas walki. Na wyższych poziomach biegłości możesz nauczyć się potężniejszych zaklęć i rzucać już poznane z większa skutecznością.

Umysł: Zaklęcia magii umysłu wpływają bezpośrednio na umysły istot, na które są rzucane. Potrafią leczyć lub wywoływać różne stany umysłowe, włącznie z zadawaniem obrażeń. Na wyższych poziomach biegłości możesz nauczyć się potężniejszych zaklęć i rzucać już poznane z większa skutecznością.

Ciało: Chociaż magia ciała obejmuje kilka zaklęć zadających bezpośrednie obrażenia, jej czary związane są głównie z leczeniem. Na wyższych poziomach biegłości możesz nauczyć się potężniejszych zaklęć i rzucać już poznane z większa skutecznością.

Światło: Magia światła obejmuje kilka z najpotężniejszych zaklęć ofensywnych i ochronnych, ale mogą jej używać tylko klerycy. Na wyższych poziomach biegłości możesz nauczyć się potężniejszych zaklęć i rzucać już poznane z większa skutecznością.

Ciemność: Użyteczna tylko dla nekromantów magia ciemności obejmuje najbardziej zabójcze zaklęcia bojowe i kontrolujące istoty. Na wyższych poziomach biegłości możesz nauczyć się potężniejszych zaklęć i rzucać już poznane z większa skutecznością.

Biegłości związane z potworami

Trzy specjalne klasy postaci potworów w grze Might and Magic VIII: Day of the Destroyer mają specyficzne zdolności, zdobywane jak biegłości, ale działające niczym zaklęcia. Każda z tych trzech ras – mroczne elfy, wampiry i smoki – ma umiejętności dostępne tylko dla tej rasy (pełne opisy tych zdolności znajdują się w rozdziale „Magia").

Zdolności wampirów: Wampiry są od początku swojego istnienia potężnymi stworzeniami posiadającymi specjalne zdolności wynikające z ich wysokich umiejętności mentalnych oraz, oczywiście, nieśmiertelnej/martwiaczej natury. Na poziomie podstawowym wampir może rzucać wyssanie życia, które zadaje obrażenia celowi i leczy rzucającego. Na poziomie eksperta może rzucać lewitację, by przenieść drużynę nad niebezpiecznym terenem. Na poziomie mistrza może rzucać urok na najbliższe cele. Na poziomie arcymistrza postać może przyjmować formę mgły. W formie mgły wampir nie może zadawać ani otrzymywać obrażeń fizycznych.

Zdolności smoków: Smoki są także potężnymi stworzeniami, których rasowe zdolności biorą się z ich magicznej natury oraz posiadania dodatkowych części ciała (skrzydeł). Na poziomie podstawowym smok może rzucać strach, który zmusza ofiary do ucieczki. Na poziomie eksperta zyskuje ognisty podmuch, broń ziejącą, która wyrzuca eksplodującą kulę ognia. Na poziomie mistrza zyskuje zdolność lotu, która pozwala smokowi unieść drużynę w powietrze. Na poziomie arcymistrza zyskuje trzepot skrzydłami, którym może odepchnąć przeciwników.

Zdolności mrocznych elfów: Chociaż mroczne elfy nie są tak silne fizycznie jak wampiry i smoki, one także rodzą się ze zdolnościami unikalnymi dla swojej rasy. Na poziomie podstawowym postać może rzucać oczarowanie, która zwiększa sympatię jaką inni darzą rzucającego. Na poziomie eksperta postać może rzucać dobrodziejstwo podróżnego, które łączy efekty światła pochodni, magicznego oka i powolnego spadania. Na poziomie mistrza postać może rzucać oślepienie. Trafieni tym zaklęciem błąkają się po omacku i nie mogą strzelać ani rzucać zaklęć. Na poziomie arcymistrza postać może rzucać Pocisk mrocznego ognia, magiczny pocisk, który zadaje obrażenia od ognia i ciemności.

Biegłości różne

Rozbrajanie pułapek: Biegłość rozbrajania pułapek działa automatycznie, gdy otwierasz skrzynię lub inny pojemnik, na który została założona pułapka. Im więcej punktów biegłości, tym większa szansa na rozbrojenie pułapki. Na poziomie podstawowym postać ma szansę rozbrojenia pułapki równą wartości biegłości. Na poziomie eksperta efekty biegłości są podwójne. Na poziomie mistrza efekty biegłości są potrójne. Na poziomie arcymistrza biegłość gwarantuje 100% sukces w rozbrajaniu każdej pułapki.

Kupiectwo: Biegłość kupiectwo pozwala zmieniać ceny w sklepach przy kupnie lub sprzedaży na twoją korzyść. Na poziomie podstawowym ta biegłość umożliwia postaci uzyskanie lepszej ceny za towary i usługi od sprzedawców. Na poziomie eksperta efekty biegłości są podwójne. Na poziomie mistrza efekty biegłości są potrójne. Na poziomie arcymistrza postać może kupować i sprzedawać dowolne przedmioty po ich rzeczywistej cenie.

Medytacja: Biegłość medytacja powoduje dodanie punktów magii bezpośrednio do sumy punktów magii danej postaci. Liczba uzyskiwanych punktów magii jest równa aktualnej podstawowej liczbie punktów magii przyznawanej dla postaci na danym poziomie biegłości. Na poziomie podstawowym ta biegłość daje postaci premię do punktów magii +1 na poziom biegłości. Na poziomie eksperta efekty biegłości są podwójne. Na poziomie mistrza efekty biegłości są potrójne. Na poziomie arcymistrza efekty biegłości są pięciokrotne.

Kulturystyka: Biegłość kulturystyka powoduje dodanie punktów życia bezpośrednio do sumy punktów życia danej postaci. Liczba uzyskiwanych punktów życia jest równa aktualnej podstawowej liczbie punktów życia przyznawanej dla postaci na danym poziomie. Na poziomie podstawowym ta biegłość daje postaci premię do punktów życia +1 na poziom biegłości. Na poziomie eksperta efekty biegłości są podwójne. Na poziomie mistrza efekty biegłości są potrójne. Na poziomie arcymistrza efekty biegłości są pięciokrotne.

Percepcja: Biegłość percepcja pozwala postaci zauważyć sekretne drzwi i pułapki oraz uniknąć części obrażeń w przypadku uruchomienia pułapki. Na poziomie podstawowym ta biegłość daje postaci zwiększoną szansę na uniknięcie pułapki i zauważenie skarbów (szansa jest równa wartości biegłości). Na poziomie eksperta efekty biegłości są podwójne. Na poziomie mistrza efekty biegłości są potrójne. Na poziomie arcymistrza biegłość daje postaci 100% szansę uniknięcia pułapki i zauważenia skarbu.

Naprawa przedmiotów: Biegłość naprawa pozwala na naprawę zepsutego wyposażenia. Umiejętność naprawiania przedmiotów zostanie użyta, gdy klikniesz prawym przyciskiem myszy na zepsutym przedmiocie znajdującym się na ekranie ekwipunku. Na poziomie podstawowym ta biegłość umożliwia postaci reperowanie prostych przedmiotów. Na poziomie eksperta ta biegłość umożliwia postaci reperowanie przedmiotów o wyższej jakości (podwójne efekty biegłości). Na poziomie mistrza efekty biegłości są potrójne. Na poziomie arcymistrza ta biegłość jest skuteczna w 100%.

Identyfikacja przedmiotów: Biegłość identyfikacji przedmiotów jest stosowana automatycznie, gdy klikniesz prawym przyciskiem myszy na niezidentyfikowanym przedmiocie znajdującym się na ekranie ekwipunku. Jeśli biegłość twojej postaci jest dość wysoka, wówczas przedmiot zostanie zidentyfikowany. Na poziomie podstawowym ta biegłość umożliwia postaci identyfikowanie niektórych przedmiotów. Na poziomie eksperta efekty biegłości są podwójne. Na poziomie mistrza efekty biegłości są potrójne. Na poziomie arcymistrza postać potrafi zidentyfikować każdy przedmiot (100% skuteczności).

Uczenie się: Biegłość uczenia się bezpośrednio zwiększa doświadczenie zdobywane przez daną postać. Każdy punkt biegłości staje się jednym procentem zdobytego doświadczenia, które przyznaje się jako premię (plus premia początkowa w wysokości 9%). Na przykład 5 punktów tej biegłości zamieniłoby 100 punktów doświadczenia w 114 punktów. W przypadku ekspertów ta premia jest podwajana, w przypadku mistrzów, potrajana, a w przypadku arcymistrzów jest większa czterokrotnie. I tak 10 punktów uczenia się na poziomie arcymistrz dałoby 59% premię do zdobywanych punktów doświadczenia.

Identyfikacja potworów: Identyfikacja potworów pozwala na zdobywanie informacji o potworach po kliknięciu na nich prawym przyciskiem myszy. Na poziomie podstawowym postać może dowiedzieć się, ile punktów życia pozostało przeciwnikowi i jaka jest jego klasa pancerza. Na poziomie eksperta postać może poznać typ ataku i wielkość obrażeń zadawanych przez potwora. Na poziomie mistrza postać może dowiedzieć się jakimi zaklęciami dysponuje potwór. Na poziomie arcymistrza postać może także poznać odporności potwora.

Posługiwanie się bronią: Biegłość posługiwania się bronią określa, w jakim stopniu dana postać zna sztukę władania orężem. Na poziomie podstawowym biegłość daje premię do regeneracji po użyciu broni -1 na poziom biegłości. Na poziomie eksperta biegłość daje premię do ataku bronią do walki wręcz +1 na poziom biegłości. Na poziomie mistrza biegłość daje premię

do obrażeń zadawanych bronią do walki wręcz +1 na poziom biegłości. Na poziomie arcymistrza efekty biegłości i wszystkie wymienione premie są podwajane.

Alchemia: Dzięki biegłości alchemia możesz mieszać eliksiry. Bez niej wiesz tylko, jak przyrządzić najprostszy eliksir. Oprócz tego, wartość tej biegłości dodaje się do podstawowej mocy składnika przy określaniu mocy prostego eliksiru. Wyższe poziomy biegłości pozwalają na przygotowywanie bardziej skomplikowanych eliksirów. Na poziomie podstawowym postać potrafi mieszać zwykłe eliksiry, żeby stworzyć eliksiry scalone. Na poziomie eksperta postać potrafi mieszać eliksiry warstwowe, żeby stworzyć eliksiry złożone. Na poziomie mistrza postać potrafi mieszać eliksiry złożone, żeby stworzyć białe eliksiry. Na poziomie arcymistrza postać potrafi mieszać białe eliksiry, żeby stworzyć czarne eliksiry, najsilniejsze z istniejących!

Regeneracja: Postać posiadająca biegłość regeneracji z czasem odnawia swoje stracone punkty życia. Wyższe poziomy biegłości przyspieszają tempo leczenia obrażeń.

System magii

Księgi czarów

Twoja postać może używać magii w formie zaklęć, które rzuca ze swojej księgi czarów. Każde zaklęcie należy do jednej z 9 szkół magii ziemi, powietrza, ognia, wody, ciała, umysłu, ducha, światła, ciemności lub do specjalnej zdolności rasowej – mrocznych elfów, wampirów lub smoków. Każda szkoła wymaga określonych biegłości, by postać mogła uczyć się rzucania zaklęć danej szkoły. Potężniejsze zaklęcia będą wymagały od postaci posiadania biegłości na poziomie eksperta, mistrza a nawet arcymistrza. Specjalne zdolności mrocznych elfów, wampirów i smoków są nabywane automatycznie po osiągnięciu odpowiednich poziomów doświadczenia.

Postacie mogą uczyć się nowych zaklęć z podręczników, które można nabyć w różnych gildiach i sklepach albo znaleźć wśród skarbów. Aby użyć podręcznika, podnieś go z plecaka postaci, a następnie kliknij na pełnej figurze postaci lub na jej wizerunku. Zaklęcie zostanie na stałe zapisane w księdze czarów postaci. Każdy podręcznik może być wykorzystany tylko raz.

Aby rzucić zaklęcie, wybierz postać (kliknij na jej wizerunku lub wciśnij 1-5), a następnie otwórz jej księgę czarów klikając na przycisku księgi czarów (ikona czaszki w prawym górnym rogu ekranu przygód) lub wciskając klawisz C. Księga posiada zakładki dla każdej szkoły magii, jakie zna postać. Przewracaj strony klikając na zakładkach. Aby rzucić żądane zaklęcie, kliknij dwukrotnie ikonie zaklęcia. Jeśli celem zaklęcia ma być członek drużyny, kliknij na wizerunku postaci, aby ją wybrać.

Każdy członek drużyny może mieć jedno zaklęcie przygotowane jako szybki czar. Aby ustawić szybki czar, otwórz księgę czarów postaci, kliknij na ikonie zaklęcia, by je wybrać, a następnie naciśnij przycisk ustaw zaklęcie (ikona przypominająca kółko). Szybki czar można rzucić wciskając klawisz S.

Aby wyświetlić dalsze informacje na temat zaklęcia, kliknij prawym przyciskiem myszy na ikonie zaklęcia.

Zwoje i różdżki

Zaklęcia można rzucać także ze zwojów i różdżek. Każdy zwój zawiera jedno spisane na nim zaklęcie i może być użyty jeden raz. Aby rzucić zaklęcie ze zwoju, podnieś go z plecaka postaci i kliknij na pełnej figurze postaci. Różdżki naładowane są kilkoma ładunkami zaklęcia. Aby użyć różdżki, musisz w nią wyposażyć postać tak, jak w broń. Za każdym razem, gdy postać atakuje przy użyciu różdżki, zużywany jest jeden z jej ładunków. Gdy ładunki różdżki wyczerpią się, różdżka znika. Do używania zwojów i różdżek nie są potrzebne żadne specjalne zdolności.

Eliksiry

Postacie mogą wypijać eliksiry, aby uzyskać różne korzystne efekty. Eliksiry można kupować, znajdować lub je tworzyć. Aby postać wypiła eliksir, podnieś go z plecaka i kliknij nim na pełnej figurze postaci lub na jej wizerunku. Jeśli eliksir jest zidentyfikowany, kliknięcie prawym przyciskiem myszy na eliksirze spowoduje wyświetlenie informacji o jego działaniu.

Eliksiry można tworzyć przy użyciu pustej butelki na eliksir i różnych ziół oraz rzadkich substancji zwanych odczynnikami. Aby stworzyć eliksir, przenieś odczynnik i pustą butelkę na eliksir na ekran wyposażenia postaci. Podnieś odczynnik, a następnie kliknij nim prawym przyciskiem myszy na butelce. Postacie z biegłością alchemia mogą także mieszać eliksiry, aby stworzyć nowe mikstury o silniejszych efektach. Aby to zrobić, podnieś eliksir, a następnie kliknij nim prawym przyciskiem myszy na innym. Ostrożnie! Mieszanie nieodpowiednich eliksirów może wywołać eksplozję.

Postacie posiadające biegłość alchemia Na poziomie podstawowym mogą mieszać ze sobą zwykłe eliksiry (tworzone bezpośrednio z odczynników), aby stworzyć eliksiry scalone. Eksperci mogą próbować stworzyć mikstury składające się z eliksirów scalonych, aby stworzyć eliksiry złożone. Mistrzowie potrafią mieszać eliksiry złożone, aby stworzyć białe eliksiry. Arcymistrzowie potrafią mieszkać białe eliksiry, aby stworzyć czarne eliksiry. Moc zwykłego eliksiru jest równa mocy odczynnika użytego do stworzenia go powiększonej o wartość biegłości alchemia przygotowującej eliksir postaci. Moc eliksirów scalonych, złożonych, białych i czarnych stanowi średnią mocy eliksirów użytych do ich stworzenia. Szare eliksiry, zwane także „katalizatorami", to specjalne eliksiry, które nie mają magicznych właściwości, ale mogą być wykorzystane do zwiększenia mocy innych eliksirów.

Zaklęcia

Magia ognia: poziom podstawowy

Tych zaklęć można nauczyć się na podstawowym poziomie magii ognia. Wraz ze wzrostem poziomu biegłości postaci, zwiększa się także skuteczność zaklęć.

Światło pochodni: Zwiększa zasięg wzroku bohaterów. Efekt jest widoczny tylko w ciemnościach. Na poziomie podstawowym to zaklęcie tworzy światło o jasności pochodni, które trwa przez 1 godzinę na punkt biegłości. Na poziomie eksperta to zaklęcie tworzy jaśniejsze światło (podwójne natężenie). Na poziomie mistrza to zaklęcie tworzy jeszcze jaśniejsze światło (potrójne natężenie). Na poziomie arcymistrza rzucający zaklęcie szybciej jest gotowy do wykonania następnej czynności po rzuceniu zaklęcia.

Ognisty pocisk: W kierunku pojedynczego celu wystrzeliwany jest snop ognia. Wyrządza 1-3 punktów obrażeń na każdy punkt biegłości rzucającego, ale do rzucenia czaru nie potrzeba dużo punktów magii. Ognisty pocisk jest bezpieczny i skuteczny – to „niezawodny przyjaciel" czarodzieja. To zaklęcie nie nabiera mocy na wyższych poziomach biegłości, lecz skraca się czas regeneracji.

Odporność na magię ognia: Zwiększa odporność wszystkich członków drużyny na magię ognia o 1 punkt na każdy punkt biegłości rzucającego w magii ognia. Czas trwania wynosi jedną godzinę na każdy punkt biegłości. Na poziomie podstawowym to zaklęcie daje 1 punkt odporności na magię ognia na punkt biegłości rzucającego. Na poziomie eksperta to zaklęcie daje 2 punkty odporności na magię ognia na punkt biegłości rzucającego. Na poziomie mistrza to zaklęcie daje 3 punkty odporności na magię ognia na punkt biegłości rzucającego. Na poziomie arcymistrza to zaklęcie daje 4 punkty odporności na magię ognia na punkt biegłości rzucającego.

Ognista poświata: Powoduje, że broń bez specjalnych właściwości zaczyna płonąć magicznym ogniem, czyli nadaje tej broni cechę „ognia". Czas trwania wynosi jedną godzinę na każdy punkt biegłości rzucającego w magii ognia. Na poziomie podstawowym to zaklęcie otacza broń ognistą poświatą. Na poziomie eksperta natężenie poświaty zwiększa się do „płomienia". Na poziomie mistrza natężenie poświaty zwiększa się aż do poziomu „piekła". Na poziomie arcymistrza poświata „piekła" staje się stałą cechą broni.

Magia ognia: poziom eksperta

Tych czarów może nauczyć się postać, która osiągnęła poziom eksperta w magii ognia.

Pośpiech: Skraca czas regeneracji potrzebny na osiągnięcie gotowości przed podjęciem następnej czynności. Po ustaniu działania czaru członkowie drużyny będą przez pewien czas osła-

bieni. To zaklęcie działa od razu na całą drużynę. Na poziomie eksperta to zaklęcie średnio skraca czas regeneracji. Na poziomie mistrza jeszcze bardziej skraca czas regeneracji. Na poziomie arcymistrza czas regeneracji jest najkrótszy.

Kula ognista: Wystrzeliwuje w kierunku celu kulę ognia. Kula po uderzeniu w ofiarę wybucha raniąc istoty znajdujące się w pobliżu, włącznie z postaciami bohaterów, jeśli znajdą się zbyt blisko. Kula ognista wyrządza 1-6 punktów obrażeń na każdy punkt biegłości magii ognia. Podobnie jak w przypadku ognistego pocisku, moc tego zaklęcia nie zwiększa się, skraca się natomiast czas regeneracji. Na poziomie eksperta to zaklęcie wymaga średnio długiego czasu regeneracji, który skraca się jeszcze na poziomach mistrza i arcymistrza.

Mina ogniowa: Upuszcza na ziemię minę ognia, która eksploduje, gdy ktoś obok niej przejdzie. Miny pozostają na swoim miejscu, aż ktoś ich nie zdetonuje lub do czasu, gdy twoja drużyna opuści daną mapę. Na poziomie eksperta to zaklęcie zadaje 1-6 punktów obrażeń na punkt biegłości (5 min maksymalnie). Na poziomie mistrza to zaklęcie zadaje do 8 punktów obrażeń na punkt biegłości (7 min maksymalnie). Na poziomie arcymistrza to zaklęcie zadaje do 10 punktów obrażeń na punkt biegłości (9 min maksymalnie).

Magia ognia: poziom mistrza

Tych czarów może nauczyć się postać, która osiągnęła poziom mistrza w magii ognia.

Żywy ogień: Twoją drużynę otacza bardzo gorący ogień, który rani tylko wrogów, dopóki znajdują się w zasięgu działania czaru. Zadawane obrażenia wynoszą od 1-6 na każdy punkt biegłości. Na poziomie mistrza to zaklęcie trwa przez 1 minutę na punkt biegłości. Na poziomie arcymistrza to zaklęcie trwa przez 10 minut na punkt biegłości.

Deszcz meteorów: Przyzywa deszcz płonących kamieni, które uderzają w cel i teren wokół niego, dlatego lepiej nie stać w pobliżu ofiary. Każdy meteor wyrządza 8 punktów obrażeń plus 1 punkt na każdy punkt biegłości rzucającego w magii ognia. Czar nie działa w pomieszczeniach. Na poziomie mistrza czas regeneracji jest średni i zaklęcie przywołuje z nieba szesnaście meteorów. Na poziomie arcymistrza czas regeneracji jest jeszcze krótszy, a zaklęcie przywołuje z nieba dwadzieścia meteorów.

Piekło: Podpala każdą postać w zasięgu wzroku, za wyjątkiem członków drużyny. Sprawdza się, jeżeli trzeba oczyścić pomieszczenie ze słabych lub średnio-słabych potworów. Każdy potwór odnosi 12 punktów obrażeń plus 1 punkt obrażeń na każdy punkt biegłości rzucającego w magii ognia. Działa tylko w pomieszczeniach. Podobnie jak w przypadku ognistego pocisku lub kuli ognistej moc tego zaklęcia nie zwiększa się na poziomach mistrza i arcymistrza, skraca się natomiast czas regeneracji.

Magia ognia: poziom arcymistrza

Każda odmiana magii ma swój najpotężniejszy czar, stanowiący ukoronowanie osiągnięć magików zdążających na szczyt. W królestwie magii ognia, tym zaklęciem jest „Spalenie".

Spalenie: Tylko najsilniejsze potwory są w stanie przeżyć ten czar. W wyniku działania ognia wskazany cel odnosi bardzo poważne obrażenia, które wynoszą 15 punktów plus 1- 15 punktów na każdy punkt biegłości rzucającego w magii ognia.

Magia powietrza: poziom podstawowy

Tych czarów można nauczyć się na podstawowym poziomie magii powietrza. Ze wzrostem poziomu biegłości zwiększa się skuteczność zaklęć.

Magiczne oko: Dzięki magicznemu oku na mapie w prawym górnym rogu ekranu zostaną wyświetlone miejsca, w których znajdują się potwory i inne ciekawe miejsca, gdy twoja drużyna znajdzie się na wolnym powietrzu. Czas działania czaru wynosi 1 godzinę na każdy punkt biegłości rzucającego w magii powietrza. Na poziomie podstawowym zaklęcie pokazuje tylko teren i potwory. Na poziomie eksperta zaklęcie pokazuje także skarby. Na poziomie mistrza zaklęcie pokazuje „interesujące punkty". Na poziomie arcymistrza koszt rzucenia zaklęcia jest zerowy (0 punktów magii do rzucenia zaklęcia).

Powolne spadanie: Zwalnia tempo spadania, dlatego w czasie jego działania drużyna nie będzie odnosiła żadnych obrażeń podczas spadania. Czas trwania zależy od poziomu biegłości postaci w magii powietrza i działa na całą drużynę. Na poziomie podstawowym to zaklęcie trwa 5 minut na punkt biegłości. Na poziomie eksperta czas trwania zaklęcia zwiększa się do 10 minut na punkt biegłości. Na poziomie arcymistrza skraca się czas regeneracji.

Odporność na magię powietrza: Odporność członków twojej drużyny na magię powietrza zwiększa się o 1 punkt na każdy punkt biegłości rzucającego w magii powietrza. Czas trwania wynosi jedną godzinę na każdy punkt biegłości rzucającego w magii powietrza. Na poziomie podstawowym to zaklęcie daje 1 punkt odporności na magię powietrza na punkt biegłości rzucającego. Na poziomie eksperta to zaklęcie daje 2 punkty odporności na magię powietrza na punkt biegłości rzucającego. Na poziomie mistrza to zaklęcie daje 3 punkty odporności na magię powietrza na punkt biegłości rzucającego. Na poziomie arcymistrza to zaklęcie daje 4 punkty odporności na magię powietrza na punkt biegłości rzucającego.

Iskry: Wystrzeliwuje małe pioruny kuliste, które odbijają się, dopóki w coś nie trafią lub się nie rozproszą. Trudno powiedzieć, w którym kierunku te kule się skierują, więc najlepiej użyć tego zaklęcia w niewielkim pomieszczeniu pełnym małych potworów. Każda kula wyrządza 2 punkty obrażeń plus 1 punkt na każdy punkt biegłości rzucającego w magii powietrza. Na poziomie

podstawowym to zaklęcie wymaga średnio długiego czasu regeneracji i wyrzuca 3 iskry. Na poziomie eksperta czas regeneracji jest krótszy i zaklęcie wyrzuca 5 iskier. Na poziomie mistrza czas regeneracji jest jeszcze krótszy i zaklęcie wyrzuca 7 iskier. Na poziomie arcymistrza czas regeneracji jest najkrótszy i zaklęcie wyrzuca 9 iskier.

Magia powietrza: poziom eksperta

Tych czarów może nauczyć się postać, która osiągnęła poziom eksperta w magii powietrza.

Skok: Twoja drużyna wyskakuje na około 25 metrów w przód. Gdy będziecie w powietrzu, można kierować drużyną używając klawiszy kursora. Przy opadaniu drużyna nie odnosi żadnych obrażeń. Na poziomie eksperta to zaklęcie wymaga średnio długiego czasu regeneracji, który skraca się w miarę zdobywania kolejnych poziomów opanowania biegłości.

Tarcza: Zwalnia nadlatujące pociski (takie jak kamienie lub strzały) tak, że przy uderzeniu wyrządzają one tylko połowę obrażeń. Na poziomie eksperta to zaklęcie trwa przez 1 godzinę plus 5 dodatkowych minut na punkt biegłości. Na poziomie mistrza to zaklęcie trwa przez 1 godzinę plus dodatkowe piętnaście minut na punkt biegłości. Na poziomie arcymistrza to zaklęcie trwa przez 1 godzinę plus dodatkową godzinę na punkt biegłości.

Błyskawica: Błyskawica jest wyładowaniem elektryczności z ręki rzucającego w kierunku pojedynczego celu. Zadawane przez nią obrażenia wynoszą 1-8 punktów na każdy punkt biegłości rzucającego w magii powietrza. Podobnie jak w przypadku zaklęcia skok moc tego zaklęcia nie zwiększa się, skraca się natomiast czas regeneracji.

Magia powietrza: poziom mistrza

Tych czarów może nauczyć się postać, która osiągnęła poziom mistrza w magii powietrza.

Niewidzialność: Tego czaru nie można rzucić, gdy w pobliżu znajdują się wrogo nastawione potwory. Niewidzialność działa w ten sposób, że wpływa na umysł potworów, tak, że nie są w stanie dostrzec twojej drużyny, chyba, że zaczniesz z nimi rozmawiać lub je zaatakujesz. Działanie zaklęcia zostanie przerwane, jeżeli zdecydujesz się na jakikolwiek atak, bez względu na to, czy będzie on udany, czy nie. Na poziomie mistrza to zaklęcie trwa przez 10 minut na punkt biegłości. Na poziomie arcymistrza czas trwania zaklęcia zwiększa się o 1 godzinę na punkt biegłości.

Implozja: Implozja to bardzo nieprzyjemny czar, który powoduje zapadnięcie się powietrza wokół pojedynczego celu. Zadaje obrażenia równe 10 punktom plus 1-10 punktów na każdy punkt biegłości rzucającego w magii powietrza. Na poziomie mistrza to zaklęcie wymaga średnio długiego czasu regeneracji, który jeszcze zmniejsza się po osiągnięciu poziomu Arcymistrza.

Lot: Zapewnia członkom twojej drużyny umiejętność latania! Czar jest bardzo drogi i działa tylko na wolnym powietrzu, ale czasami bardzo się przydaje. Latanie zabierze jeden punkt magii za każde pięć minut spędzone w powietrzu (kiedy nie dotykasz ziemi). Na poziomie mistrza to zaklęcie wymaga średnio długiego czasu regeneracji. Na poziomie arcymistrza koszt rzucenia tego zaklęcia jest zerowy.

Magia powietrza: poziom arcymistrza

Każda odmiana magii ma swój najpotężniejszy czar, stanowiący ukoronowanie osiągnięć magików zdążających na szczyt. W sferze magii powietrza, tym zaklęciem jest „gwiezdny deszcz".

Gwiezdny deszcz: Przywołuje z niebios dwadzieścia gwiazd, które spadając na ziemię wypalają duży obszar wokół celu. Każda gwiazda powoduje 20 punktów obrażeń plus 1 punkt na każdy punkt biegłości rzucającego w magii powietrza. Czar działa tylko na wolnym powietrzu. Staraj się nie znaleźć w miejscu, gdzie spadną gwiazdy...

Magia wody: poziom podstawowy

Tych czarów można nauczyć się na podstawowym poziomie magii wody. Ze wzrostem poziomu biegłości zwiększa się skuteczność zaklęć.

Obudzenie: Powoduje obudzenie drużyny z normalnego (wypoczynkowego) snu, a jeżeli sen został sprowadzony zaklęciem, to drużyna obudzi się w przypadku, gdy sen nie trwał zbyt długo. Im więcej posiadasz punktów w magii wody, tym dłużej może trwać sen, zanim zostanie przerwany. Na poziomie podstawowym to zaklęcie jest udane, jeśli cel spał nie dłużej niż przez 3 minuty na punkt biegłości. Na poziomie eksperta to zaklęcie jest udane, jeśli cel spał nie dłużej niż przez 1 godzinę na punkt biegłości. Na poziomie mistrza to zaklęcie jest udane, jeśli cel spał nie dłużej niż przez 1 dzień na punkt biegłości. Na poziomie arcymistrza czas regeneracji jest „krótki".

Rozpylenie trucizny: Rozpyla truciznę na potwory znajdujące się bezpośrednio przed członkami twojej drużyny. Zadawane obrażenia nie są duże, ale niewiele potworów ma odporność na magię wody, więc zaklęcie powinno zadziałać. Zadawane obrażenia wynoszą 2 punkty plus 1-2 punkty na każdy punkt biegłości rzucającego w magii wody. Na poziomie podstawowym to zaklęcie wymaga długiego czasu regeneracji i wytwarza 1 porcję trucizny. Na poziomie eksperta to zaklęcie wymaga krótszego czas regeneracji i wytwarza 3 porcje trucizny. Na poziomie mistrza to zaklęcie wymaga jeszcze krótszego czas regeneracji i wytwarza 5 porcji trucizny. Na poziomie arcymistrza to zaklęcie wymaga krótkiego czas regeneracji i wytwarza 7 porcji trucizny.

Odporność na magię wody: Odporność członków twojej drużyny na magię wody zwiększa się o 1 punkt na każdy punkt biegłości rzucającego w magii wody. Czas trwania wynosi jedną godzi-

nę na każdy punkt biegłości rzucającego w magii wody. Na poziomie podstawowym to zaklęcie daje 1 punkt odporności na magię wody na punkt biegłości rzucającego. Na poziomie eksperta to zaklęcie daje 2 punkty odporności na magię wody na punkt biegłości rzucającego. Na poziomie mistrza to zaklęcie daje 3 punkty odporności na magię wody na punkt biegłości rzucającego. Na poziomie arcymistrza to zaklęcie daje 4 punkty odporności na magię wody na punkt biegłości rzucającego.

Lodowy pocisk: W kierunku celu wystrzeliwany jest lodowy pocisk, który zawsze trafia we wskazaną postać. Zadane obrażenia wynoszą 1- 4 punktów na każdy punkt biegłości rzucającego w magii wody. To zaklęcie nie nabiera mocy na wyższych poziomach biegłości, lecz skraca się czas regeneracji. Na poziomie podstawowym ten czas jest „długi".

Magia wody: poziom eksperta

Tych czarów może nauczyć się postać, która osiągnęła poziom eksperta w magii wody.

Chodzenie po wodzie: Chodzenie po Wodzie może być używane tylko na wolnym powietrzu. Pozwala członkom drużyny na chodzenie po wodzie. To zaklęcie może okazać się użyteczne, ale za każde 20 minut kontaktu z wodą zostaje zużyty 1 punkt magii. Na poziomie eksperta to zaklęcie trwa przez 10 minut na punkt biegłości. Na poziomie mistrza to zaklęcie trwa przez 1 godzinę na punkt biegłości. Na poziomie arcymistrza koszt rzucenia tego zaklęcia jest zerowy.

Naładowanie przedmiotu: Odnawia ładunek każdego przedmiotu magicznego, który działa na zasadzie ładunków. Za każdym razem, kiedy zaklęcie zostaje rzucone Na poziomie eksperta, maksymalna liczba wyładowań, którą posiada dany przedmiot zmniejsza się o 50 % minus 1% na każdy punkt biegłości rzucającego w magii wody. Na poziomie mistrza przedmiot traci tylko 30% minus 1% wyładowań na punkt biegłości. Na poziomie arcymistrza przedmiot traci 20% minus 1% wyładowań na punkt biegłości.

Oblanie kwasem: W kierunku celu wystrzeliwany jest strumień żrącego kwasu. Zadawane obrażenia wynoszą 9 punktów plus 1- 9 punktów na każdy punkt biegłości rzucającego w magii wody. To zaklęcie nie nabiera mocy na wyższych poziomach biegłości, lecz skraca się czas regeneracji. Na poziomie eksperta ten czas jest „średni".

Magia wody: poziom mistrza

Tych czarów może nauczyć się postać, która osiągnęła poziom mistrza w magii wody.

Zaczarowanie przedmiotu: Powoduje, że normalny przedmiot zostaje obdarzony magicznymi zdolnościami. Szansa na to, że zaklęcie zadziała, wynosi 10% na każdy punkt biegłości rzucającego w magii wody. Jeżeli zaklęcia tego używa arcymistrz, to magiczne właściwości przedmiotu są większe. Na poziomie mistrza to zaklęcie rzuca na przedmioty uroki średniej mocy. Na poziomie arcymistrza to zaklęcie rzuca na przedmioty uroki o dużej mocy.

Portal do miasta: Umożliwia teleportację całej drużyny w pobliże głównej fontanny danego miasta, które drużyna zdążyła odwiedzić. Szansa na to, że zaklęcie zadziała, wynosi 10% na każdy punkt biegłości. Zaklęcie nie może zostać rzucone, jeżeli w pobliżu znajdują się wrogowie. Na poziomie mistrza to zaklęcie może być używane tylko, gdy w pobliżu nie znajdują się wrogie stworzenia. Na poziomie arcymistrza to zaklęcie może być rzucane także w obecności wrogich stworzeń.

Lodowa eksplozja: W kierunku, w którym zwrócony jest rzucający, wystrzeliwana jest lodowa kula. Po uderzeniu w przeszkodę kula rozpada się na siedem odłamków, które lecą we wszystkich kierunkach za wyjątkiem tego, w którym znajduje się rzucający. Odłamki rykoszetują aż w kogoś uderzą lub się stopią. Każdy odłamek wyrządza 12 punktów obrażeń plus 1-3 punkty na każdy punkt biegłości rzucającego w magii wody. Na poziomie mistrza czas regeneracji jest średni i zaklęcie wyrzuca 7 odłamków. Na poziomie arcymistrza czas regeneracji jest krótki i zaklęcie wyrzuca 9 odłamków.

Magia wody: poziom arcymistrza

Każda odmiana magii ma swój najpotężniejszy czar, stanowiący ukoronowanie osiągnięć magików zdążających na szczyt. W sferze magii wody, tym zaklęciem jest „punkt orientacyjny Lloyda".

Punkt orientacyjny Lloyda: Pozwala na zostawienie punktu orientacyjnego w miejscu, do którego chciałbyś w przyszłości teleportować swoją drużynę. Rzuć to zaklęcie, jeżeli chcesz ustawić punkt orientacyjny lub teleportować się do wcześniej zostawionego punktu orientacyjnego. Punkty orientacyjne pozostają w miejscu przez 1 tydzień na każdy punkt biegłości rzucającego w magii wody.

Magia Ziemi: poziom podstawowy

Tych czarów można nauczyć się na podstawowym poziomie magii ziemi. Ze wzrostem poziomu biegłości zwiększa się skuteczność zaklęć.

Oszołomienie: Uderza potwora magiczną siłą, zmuszając go do poświęcenia pewnego czasu na otrząśnięcie się z oszołomienia. Oszołomienie również odrzuca potwora na pewną odległość, dając twojej drużynie czas na ucieczkę. Im wyższy poziom magii ziemi, tym większy efekt czaru. Na poziomie podstawowym to zaklęcie ma efekty zwykłego uderzenia, a z każdym poziomem ten efekt staje się coraz silniejszy.

Spowolnienie: O połowę zmniejsza szybkość postaci, na którą zaklęcie zostało rzucone, natomiast czas regeneracji jest dwa razy dłuższy. Dzięki spowolnieniu potwór będzie atakował drużynę dwa razy rzadziej i trudniej będzie mu ją złapać. Czas działania czaru wynosi 1 minutę na każdy punkt biegłości rzucającego w magii ziemi. Na poziomie podstawowym zaklęcie działa w sposób opisany powyżej. Na poziomie eksperta czas trwania zaklęcia wzrasta do 5 minut na punkt biegłości. Na poziomie mistrza cel jest spowalniany do 1/4 swojej szybkości. Na poziomie arcymistrza cel jest spowalniany do 1/8 swojej szybkości.

Odporność na magię ziemi: Odporność członków twojej drużyny na magię ziemi zwiększa się o 1 punkt na każdy punkt biegłości rzucającego w magii ziemi. Czas trwania wynosi jedną godzinę na każdy punkt biegłości rzucającego w magii ziemi. Na poziomie podstawowym to zaklęcie daje 1 punkt odporności na magię ziemi na punkt biegłości rzucającego. Na poziomie eksperta to zaklęcie daje 2 punkty odporności na magię ziemi na punkt biegłości rzucającego. Na poziomie mistrza to zaklęcie daje 3 punkty odporności na magię ziemi na punkt biegłości rzucającego. Na poziomie arcymistrza to zaklęcie daje 4 punkty odporności na magię ziemi na punkt biegłości rzucającego.

Zabójczy rój: Przyzywa rój owadów, które gryzą i kłują postać, na którą zostało rzucone zaklęcie. Owady zawsze trafiają do celu. Zadane obrażenia wynoszą 5 punktów plus 1-3 punktów na każdy punkt biegłości rzucającego w magii ziemi. To zaklęcie nie nabiera mocy na wyższych poziomach biegłości, lecz skraca się czas regeneracji. Na poziomie podstawowym ten czas jest „średni".

Magia ziemi: poziom eksperta

Tych czarów może nauczyć się postać, która osiągnęła poziom eksperta w magii ziemi.

Kamienna skóra: Klasa pancerza postaci, na którą zostało rzucone zaklęcie, zostaje zwiększona o 5 punktów plus 1 punkt na każdy punkt biegłości rzucającego w magii ziemi. Na poziomie eksperta czas trwania tego zaklęcia wynosi 1 godzinę plus dodatkowe 5 minut na punkt zaklęcia. Na poziomie mistrza to zaklęcie trwa przez 1 godzinę plus dodatkowe piętnaście minut na punkt biegłości. Na poziomie arcymistrza to zaklęcie trwa przez 1 godzinę plus dodatkową godzinę na punkt biegłości.

Wirujące ostrze: W kierunku celu wystrzeliwane jest wirujące ostrze. Zadane obrażenia wynoszą 1-9 punktów na każdy punkt biegłości. To zaklęcie nie nabiera mocy na wyższych poziomach biegłości, lecz skraca się czas regeneracji. Na poziomie eksperta ten czas jest „średni".

Przeistoczenie kamienia w ciało: Jeżeli jakaś postać została zamieniona w kamień, to zaklęcie odwróci działanie czaru pod warunkiem, że zostanie rzucone na czas. Im większa biegłość i poziom w magii ziemi, tym dłużej dana postać mogła być zamieniona w kamień. Jeżeli postać była zamieniona w kamień zbyt długo, to poza boską interwencją może pomóc tylko odwiedzenie świątyni. Na poziomie eksperta to zaklęcie jest udane, jeśli cel był zamieniony w kamień nie dłużej niż przez 1 godzinę na punkt biegłości rzucającego. Na poziomie mistrza to zaklęcie jest udane, jeśli cel był zamieniony w kamień nie dłużej niż przez 1 dzień na punkt biegłości rzucającego. Na poziomie arcymistrza to zaklęcie jest skuteczne bez względu na upływ czasu.

Magia Ziemi: poziom mistrza

Tych czarów może nauczyć się postać, która osiągnęła poziom mistrza w magii ziemi.

Wybuchający kamień: Po świecie zaczyna toczyć się magiczny kamień, który eksploduje, gdy uderzy w jakiegoś stwora lub zatrzyma się w miejscu. Jeżeli Twoja drużyna znajdzie się zbyt blisko wybuchu, to jej członkowie także doznają obrażeń. Zadane obrażenia wynoszą 10 punktów plus 1- 10 punktów na każdy punkt biegłości rzucającego w magii ziemi. To zaklęcie nie nabiera mocy na wyższych poziomach biegłości, lecz skraca się czas regeneracji. Na poziomie mistrza ten czas jest „średni".

Telekineza: Pozwala poruszać przedmiotami na odległość. Przy pomocy tego zaklęcia można, na przykład, otwierać drzwi, podnosić przedmioty lub otwierać skrzynie, a wszystko z odpowiedniej odległości od tych okropnych pułapek. To zaklęcie nie nabiera mocy na wyższych poziomach biegłości, lecz skraca się czas regeneracji. Na poziomie mistrza ten czas jest „średni".

Śmiertelne żniwo: Wystrzeliwuje w powietrze magiczny kamień, który eksploduje rozbijając się na odłamki. Zadane obrażenia wynoszą 20 punktów plus 2 punkty na każdy punkt biegłości rzucającego w magii ziemi. Zaklęcia nie można używać w zamkniętych pomieszczeniach. Na poziomie mistrza czas regeneracji jest średni. Na poziomie arcymistrza czas regeneracji skraca się, a efekty zaklęcia są podwójne.

Magia Ziemi: poziom arcymistrza

Każda odmiana magii ma swój najpotężniejszy czar, stanowiący ukoronowanie osiągnięć magików zdążających na szczyt. W sferze magii ziemi, tym zaklęciem jest czar „zaburzenia wewnętrzne".

Zaburzenia wewnętrzne: Niesamowicie zwiększa ciężar ciała postaci, na którą zostało rzucone zaklęcie, co powoduje rozległe zniszczenie organów wewnętrznych tej postaci. Zadane obrażenia wynoszą 25% zdrowia wroga plus 2% na każdy punkt biegłości rzucającego w magii ziemi. Im większe potwory, tym większych obrażeń doznają.

Magia ducha: poziom podstawowy

Tych czarów można nauczyć się na podstawowym poziomie magii ducha. Ze wzrostem poziomu biegłości zwiększa się skuteczność zaklęć.

Wykrywanie życia: Pozwala członkom twojej drużyny widzieć aktualną wartość punktów życia przeciwnika wyrażoną liczbą. Na poziomie podstawowym to zaklęcie trwa przez 10 minut na punkt biegłości rzucającego. Na poziomie eksperta czas trwania tego zaklęcia wzrasta do trzydziestu minut na punkt biegłości. Na poziomie mistrza czas trwania zaklęcia wrasta do 1 godziny na punkt biegłości. Na poziomie arcymistrza to zaklęcie pokazuje także działające zaklęcia przeciwnika.

Błogosławieństwo: Zwiększa szanse, że postaci, na którą został rzucony czar, uda się trafić przeciwnika w walce w zwarciu i podczas ataku na odległość. Szansa na trafienie zwiększa się o 5 punktów plus 1 punkt na każdy punkt biegłości rzucającego w magii ducha. Na poziomie pod-

stawowym to zaklęcie trwa przez 1 godzinę plus dodatkowe 5 minut na punkt biegłości rzucającego. Na poziomie eksperta zaklęcie działa na całą drużynę. Na poziomie mistrza czas trwania zaklęcia wrasta do 1 godziny plus dodatkowe 15 minut na punkt biegłości. Na poziomie arcymistrza czas trwania zaklęcia wrasta do 1 godziny plus dodatkowe 1 godzina na punkt biegłości.

Los: Jeżeli zaklęcie zostanie rzucone na członka drużyny, to jego szanse na trafienie zostają zwiększone. Jeżeli zostanie rzucone na potwora, to jego szanse na trafienie są mniejsze. Wzrost lub obniżenie szansy na trafienie wynosi 20 punktów plus 1 punkt na każdy punkt biegłości rzucającego w magii ducha. Czar działa przez 5 minut lub do momentu, kiedy postać, na którą zostało rzucone zaklęcie, zaatakuje. Na poziomie podstawowym to zaklęcie to zaklęcia działa w sposób opisany powyżej. Na poziomie eksperta premia zaklęcia wzrasta do 20 plus 2 na punkt biegłości. Na poziomie mistrza premia wzrasta do 20 plus 4 na punkt biegłości. Na poziomie arcymistrza premia wzrasta do 20 plus 6 na punkt biegłości.

Odpędzenie martwiaków: Powoduje, że wszystkie martwiaki znajdujące się w zasięgu wzroku zaczynają uciekać. Czas działania czaru wynosi 3 minuty plus 1 minuta na każdy punkt biegłości rzucającego w magii ducha. Na poziomie podstawowym to zaklęcie działa w sposób opisany powyżej. Na poziomie eksperta czas trwania zaklęcia wrasta do 3 minut plus 3 minuty na punkt biegłości. Na poziomie mistrza czas trwania zaklęcia wrasta do 3 minut plus 5 minut na punkt biegłości. Na poziomie arcymistrza czas regeneracji jest krótszy.

Magia ducha: poziom eksperta

Tych czarów może nauczyć się postać, która osiągnęła poziom eksperta w magii ducha.

Zdjęcie klątwy: Jeżeli zaklęcie zostanie rzucone na czas, może usunąć efekty klątwy nałożonej na daną postać. Im więcej punktów biegłości w magii ducha, tym dłużej dana postać mogła być obłożona klątwą, żeby można ją było jeszcze uzdrowić. Jeżeli postać była przeklęta zbyt długo, to oprócz zaklęcia boska interwencja, pozostaje tylko wizyta w świątyni. Na poziomie eksperta zaklęcie jest udane, jeśli cel był przeklęty nie dłużej niż przez 1 godzinę na punkt biegłości rzucającego. Na poziomie mistrza zaklęcie jest udane, jeśli cel był przeklęty nie dłużej niż przez 1 dzień na punkt biegłości rzucającego. Na poziomie arcymistrza to zaklęcie jest skuteczne bez względu na upływ czasu.

Zachowanie: Przez silniejsze związanie duszy danej postaci z ciałem opóźnia śmierć nawet w przypadku utraty wielu punktów życia, choć możliwa jest utrata przytomności. Jeżeli poziom punktów życia dalej będzie krytyczny gdy czar przestanie działać, postać czeka niechybna śmierć. Na poziomie eksperta to zaklęcie trwa przez 1 godzinę plus dodatkowe 5 minut na punkt biegłości. Na poziomie mistrza to zaklęcie działa na całą drużynę. Na poziomie arcymistrza to zaklęcie trwa przez 1 godzinę plus dodatkowe 15 minut na punkt biegłości.

Heroizm: Obrażenia, jakie zadają członkowie Twojej drużyny podczas udanego ataku wzrastają o 5 punktów plus 1 punkt na każdy punkt biegłości rzucającego w magii ducha. Czar działa na całą drużynę. Na poziomie eksperta to zaklęcie trwa przez 1 godzinę plus dodatkowe 5 minut na punkt biegłości. Na poziomie mistrza to zaklęcie trwa przez 1 godzinę plus dodatkowe 15 minut na punkt biegłości. Na poziomie arcymistrza to zaklęcie trwa przez 1 godzinę plus dodatkowa 1 godzina na punkt biegłości.

Magia ducha: poziom mistrza

Tych czarów może nauczyć się postać, która osiągnęła poziom mistrza w magii ducha.

Osłabienie ducha: To zaklęcie powoduje obrażenia u potwora, na którego zostało rzucone. Czar działa na zasadzie osłabienia więzi pomiędzy ciałem i duszą. Zadane obrażenia wynoszą 10 punktów plus 2 – 8 punktów na każdy punkt biegłości rzucającego w magii ducha. Działa tylko na potwory znajdujące się w pobliżu. To zaklęcie nie nabiera mocy na wyższych poziomach biegłości, lecz skraca się czas regeneracji. Na poziomie mistrza ten czas jest „średni".

Przywrócenie martwych do życia: Jeżeli zaklęcie zostanie rzucone na czas, to spowoduje przywrócenie martwej postaci z powrotem do życia. Im dłużej dana postać była martwa, tym więcej punktów biegłości potrzeba, żeby przywrócić ją do życia. Jeżeli była martwa zbyt długo, to pomoże już tylko wizyta w świątyni lub zaklęcie boska interwencja. Postacie przywrócone do życia będą odczuwały efekty osłabienia. Na poziomie mistrza zaklęcie jest udane, jeśli cel był martwy nie dłużej niż przez 1 dzień na punkt biegłości rzucającego. Na poziomie arcymistrza to zaklęcie jest skuteczne bez względu na upływ czasu.

Podział życia: Tworzy sumę punktów życia członków drużyny, które potem zostają równo rozdzielone pomiędzy wszystkich bohaterów. Liczba punktów do rozdzielenia jest równa sumie wszystkich punktów życia posiadanych przez członków drużyny plus 3 punkty na każdy punkt biegłości rzucającego w magii ducha. Żadna z postaci nie może dostać więcej punktów życia niż wynosi jej maksymalna dozwolona ilość punktów życia. Na poziomie mistrza to zaklęcie działa w sposób opisany powyżej. Na poziomie arcymistrza zaklęcie dodaje 4 punkty życia na punkt biegłości rzucającego.

Magia ducha: poziom arcymistrza

Każda odmiana magii ma swój najpotężniejszy czar, stanowiący ukoronowanie osiągnięć magików zdążających na szczyt. W sferze magii ducha, tym zaklęciem jest „wskrzeszenie".

Wskrzeszenie: Przywraca do życia postać, której ciało zostało zniszczone (została wymazana). Wskrzeszone postacie będą odczuwały efekty osłabienia.

Magia umysłu: poziom podstawowy

Tych czarów można nauczyć się na podstawowym poziomie magii umysłu. Ze wzrostem poziomu biegłości zwiększa się skuteczność zaklęć.

Telepatia: Rzucający zagląda w myśli stworzenia, na które zostało rzucone zaklęcie, co pozwala mu dowiedzieć się jakie przedmioty i ile złota to stworzenie posiada. To zaklęcie nie nabiera mocy na wyższych poziomach biegłości, lecz skraca się czas regeneracji. Na poziomie podstawowym ten czas jest „długi".

Usunięcie strachu: Jeżeli zaklęcie zostanie rzucone na czas, może usunąć efekty strachu, który odczuwała dana postać. Im więcej punktów biegłości w magii umysłu, tym dłużej dana postać mogła być przestraszona, żeby można ją było jeszcze uzdrowić. Jeżeli postać była przestraszona zbyt długo, to oprócz zaklęcia boska interwencja, pozostaje tylko wizyta w świątyni. Na poziomie podstawowym to zaklęcie jest udane, jeśli cel był przestraszony nie dłużej niż przez 3 minuty na punkt biegłości rzucającego. Na poziomie eksperta to zaklęcie jest udane, jeśli cel był przestraszony nie dłużej niż przez 1 godzinę na punkt biegłości. Na poziomie mistrza to zaklęcie jest udane, jeśli cel był przestraszony nie dłużej niż przez 1 dzień na punkt biegłości. Na poziomie arcymistrza zaklęcie jest skuteczne bez względu na upływ czasu.

Odporność na magię umysłu: Odporność członków twojej drużyny na magię umysłu zwiększa się o 1 punkt na każdy punkt biegłości rzucającego w magii umysłu. Czas trwania wynosi jedną godzinę na każdy punkt biegłości rzucającego w magii umysłu. Na poziomie podstawowym to zaklęcie daje 1 punkt odporności na magię umysłu na punkt biegłości rzucającego. Na poziomie eksperta to zaklęcie daje 2 punkty odporności na magię umysłu na punkt biegłości rzucającego. Na poziomie mistrza to zaklęcie daje 3 punkty odporności na magię umysłu na punkt biegłości rzucającego. Na poziomie arcymistrza to zaklęcie daje 4 punkty odporności na magię umysłu na punkt biegłości rzucającego.

Wybuch umysłowy: W kierunku celu wystrzeliwany jest ładunek siły mentalnej, który blokuje układ nerwowy ofiary i powoduje zniszczenia równe 3 punktom plus 1-3 punktów na każdy punkt biegłości rzucającego w magii umysłu. To zaklęcie nie nabiera mocy na wyższych poziomach biegłości, lecz skraca się czas regeneracji. Na poziomie podstawowym ten czas jest „długi".

Magia umysłu: poziom eksperta

Tych czarów może nauczyć się postać, która osiągnęła poziom eksperta w magii umysłu.

Urok: Powoduje, że stworzenie, na które zostało rzucone zaklęcie, uspokaja się i przestaje mieć jakiekolwiek złe zamiary względem Twojej drużyny. Jeżeli jednak to stworzenie zostanie za-

atakowane, z pewnością straci swoje pokojowe nastawienie. Na poziomie eksperta zaklęcie trwa przez 5 minut na punkt biegłości rzucającego. Na poziomie mistrza czas trwania zaklęcia wzrasta do 10 minut na punkt biegłości. Na poziomie arcymistrza zaklęcie trwa aż do chwili, gdy drużyna opuści mapę, na której znajduje się cel.

Ulecz paraliż: Jeżeli zaklęcie zostanie rzucone na czas, może usunąć efekty paraliżu, który odczuwała dana postać. Im więcej punktów biegłości w magii umysłu, tym dłużej mógł trwać paraliż, żeby można go było jeszcze wyleczyć. Jeżeli paraliż trwał zbyt długo, to oprócz zaklęcia boska interwencja, pozostaje tylko wizyta w świątyni. Na poziomie eksperta to zaklęcie jest udane, jeśli cel był sparaliżowany nie dłużej niż przez 1 godzinę na punkt biegłości. Na poziomie mistrza to zaklęcie jest udane, jeśli cel był sparaliżowany nie dłużej niż przez 1 dzień na punkt biegłości. Na poziomie arcymistrza zaklęcie jest skuteczne bez względu na upływ czasu.

Szał bitewny: Powoduje, że postać, na którą zostało rzucone zaklęcie, wpada w szał bitewny i atakuje najbliższe stworzenie. Efekt mija, gdy czar przestanie działać. Na poziomie eksperta zaklęcie trwa przez 5 minut na punkt biegłości rzucającego. Na poziomie mistrza czas trwania zaklęcia wzrasta do 10 minut na punkt biegłości. Na poziomie arcymistrza czas trwania zaklęcia wzrasta do 1 godziny na punkt biegłości.

Magia umysłu: poziom mistrza

Tych czarów może nauczyć się postać, która osiągnęła poziom mistrza w magii umysłu.

Zbiorowy strach: To zaklęcie powoduje, że wszystkie stworzenia zaczynają się panicznie bać Twojej drużyny i od niej uciekają. Czas działania czaru wynosi 3 minuty na każdy punkt biegłości rzucającego w magii umysłu. Czar nie działa na martwiaki. Na poziomie mistrza czar działa w sposób opisany powyżej. Na poziomie arcymistrza czas trwania zaklęcia wzrasta do 5 minut na punkt biegłości.

Ulecz obłęd: Jeżeli zaklęcie zostanie rzucone na czas, może usunąć efekty obłędu, który opanował daną postać. Im więcej punktów biegłości w magii umysłu, tym dłużej mógł trwać obłęd, żeby można go było jeszcze wyleczyć. Jeżeli obłęd trwał zbyt długo, to oprócz zaklęcia boska interwencja, pozostaje tylko wizyta w świątyni. Na poziomie mistrza to zaklęcie jest udane, jeśli cel był obłąkany nie dłużej niż przez 1 dzień na punkt biegłości. Na poziomie arcymistrza zaklęcie jest skuteczne bez względu na upływ czasu.

Szok psychiczny: Zaklęcie podobne do wybuchu umysłowego. Bardzo silny atak zostaje wyprowadzony bezpośrednio na umysł stworzenia, na które zostało rzucone zaklęcie. Zadawane obrażenia wynoszą 12 punktów plus 1-12 punktów na każdy punkt biegłości rzucającego w magii umysłu. To zaklęcie nie nabiera mocy na wyższych poziomach biegłości, lecz skraca się czas regeneracji. Na poziomie mistrza ten czas jest „średni".

Magia umysłu: poziom arcymistrza

Każda odmiana magii ma swój najpotężniejszy czar, stanowiący ukoronowanie osiągnięć magików zdążających na szczyt. W sferze magii umysłu, tym zaklęciem jest „zniewolenie".

Zniewolenie: Rzucający obejmuje kontrolę nad stworzeniem, na które zostało rzucone zaklęcie. Za każdy punkt biegłości rzucającego w magii umysłu czas zniewolenia wydłuża się o 10 minut. Zniewolone postacie będą walczyły z wrogami twojej drużyny. Czar nie przestaje działać nawet wtedy, gdy stworzenie zostanie zaatakowane przez członków twojej drużyny. Czar nie działa na martwiaki.

Magia ciała: poziom podstawowy

Tych czarów można nauczyć się na podstawowym poziomie magii ciała. Ze wzrostem poziomu biegłości zwiększa się skuteczność zaklęć.

Ulecz osłabienie: Jeżeli zaklęcie zostanie rzucone na czas, może usunąć efekty osłabienia, które odczuwała dana postać. Im więcej punktów biegłości w magii ciała, tym dłużej mogło trwać osłabienie, żeby można je było jeszcze wyleczyć. Jeżeli osłabienie trwało zbyt długo, to oprócz zaklęcia boska interwencja, pozostaje tylko wizyta w świątyni. Na poziomie podstawowym to zaklęcie jest udane, jeśli cel był osłabiony nie dłużej niż przez 3 minuty na punkt biegłości rzucającego. Na poziomie eksperta to zaklęcie jest udane, jeśli cel był osłabiony nie dłużej niż przez 1 godzinę na punkt biegłości. Na poziomie mistrza to zaklęcie jest udane, jeśli cel był osłabiony nie dłużej niż przez 1 dzień na punkt biegłości. Na poziomie arcymistrza zaklęcie jest skuteczne bez względu na upływ czasu.

Ulecz: Przywraca punkty życia danej postaci. Przyrost punktów życia wynosi 5 punktów plus 2 punkty na każdy punkt biegłości rzucającego w magii ciała. Na poziomie podstawowym zaklęcie działa w sposób opisany powyżej. Na poziomie eksperta zaklęcie przywraca 5 punktów życia plus 3 na punkt biegłości. Na poziomie mistrza zaklęcie przywraca 5 punktów życia plus 4 na punkt biegłości. Na poziomie arcymistrza zaklęcie przywraca 5 punktów życia plus 5 na punkt biegłości.

Odporność na magię ciała: Odporność członków twojej drużyny na magię ciała zwiększa się o 1 punkt na każdy punkt biegłości rzucającego w magii ciała. Czas trwania wynosi jedną godzinę na każdy punkt biegłości rzucającego w magii ciała. Na poziomie podstawowym to zaklęcie daje 1 punkt odporności na magię ciała na punkt biegłości rzucającego. Na poziomie eksperta to zaklęcie daje 2 punkty odporności na magię ciała na punkt biegłości rzucającego. Na poziomie mistrza to zaklęcie daje 3 punkty odporności na magię ciała na punkt biegłości rzucającego. Na poziomie arcymistrza to zaklęcie daje 4 punkty odporności na magię ciała na punkt biegłości rzucającego.

Zranienie: Powoduje, że stworzenie na które czar został rzucone odnosi magiczne obrażenia. Obrażenia te wynoszą 8 plus 1-2 punkty na każdy punkt biegłości rzucającego w magii ciała. To zaklęcie nie nabiera mocy na wyższych poziomach biegłości, lecz skraca się czas regeneracji. Na poziomie podstawowym ten czas jest „średni".

Magia ciała: poziom eksperta

Tych czarów może nauczyć się postać, która osiągnęła poziom eksperta w magii ciała.

Regeneracja: Podczas działania czaru postać, na którą zostało rzucone to zaklęcie, powoli wraca do zdrowia. Na poziomie eksperta zaklęcie trwa przez 1 godzinę na punkt biegłości rzucającego. Na poziomie mistrza cel szybciej odzyskuje punkty życia. Na poziomie arcymistrza cel jeszcze szybciej odzyskuje punkty życia.

Ulecz zatrucie: Jeżeli zaklęcie zostanie rzucone na czas, może usunąć efekty trucizny, która dostała się do organizmu danej postaci. Im więcej punktów biegłości w magii ciała, tym dłużej dana postać mogła odczuwać efekty działania trucizny, żeby można ją było jeszcze wyleczyć. Jeżeli trucizna była w organizmie zbyt długo, to oprócz zaklęcia boska interwencja, pozostaje tylko wizyta w świątyni. Na poziomie eksperta to zaklęcie jest udane, jeśli cel był zatruty nie dłużej niż przez 1 godzinę na punkt biegłości. Na poziomie mistrza to zaklęcie jest udane, jeśli cel był zatruty nie dłużej niż przez 1 dzień na punkt biegłości. Na poziomie arcymistrza zaklęcie jest skuteczne bez względu na upływ czasu.

Żelazne ręce: Powoduje wzrost biegłości u nieuzbrojonej postaci przez zwiększenie precyzji zadawania ciosów. Zadawane obrażenia pochodzą od magii ciała i są równe punktom ataku typu „nieuzbrojony". Na poziomie eksperta czas regeneracji jest średni. Na poziomie mistrza czas regeneracji jest krótszy. Na poziomie arcymistrza zaklęcie działa na całą drużynę.

Magia ciała: poziom mistrza

Tych czarów może nauczyć się postać, która osiągnęła poziom mistrza w magii ciała.

Ulecz chorobę: Jeżeli zaklęcie zostanie rzucone na czas, może usunąć efekty choroby, którą odczuwała dana postać. Im więcej punktów biegłości w magii ciała, tym dłużej dana postać mogła chorować, żeby można ją było jeszcze wyleczyć. Jeżeli choroba trwała zbyt długo, to oprócz zaklęcia boska interwencja, pozostaje tylko wizyta w świątyni. Na poziomie mistrza to zaklęcie jest udane, jeśli cel był chory nie dłużej niż przez 1 dzień na punkt biegłości. Na poziomie arcymistrza zaklęcie jest skuteczne bez względu na upływ czasu.

Ochrona przed magią: Zapewnia całej drużynie ochronę przed atakami, które powodują zatrucie, chorobę, zamianę w kamień, paraliż lub osłabienie. Za każdym razem, gdy zaklęcie zadziała, postać, postać na którą zostało rzucone będzie słabnąć. Zaklęcie będzie chroniło przed jednym ata-

kiem na każdy punkt biegłości rzucającego w magii ciała, który posiada rzucający – potem przestanie działać. Na poziomie mistrza zaklęcie trwa przez 1 godzinę na punkt biegłości rzucającego. Na poziomie arcymistrza zaklęcie daje niewrażliwość na efekty czarów wywołujących śmierć i wymazanie.

Latająca pięść: W kierunku danego stworzenia zostaje wystrzelona wiązka magicznej mocy. Zadawane obrażenia wynoszą 20 punktów plus 1-10 punktów na każdy punkt biegłości rzucającego w magii ciała. To zaklęcie nie nabiera mocy na wyższych poziomach biegłości, lecz skraca się czas regeneracji. Na poziomie mistrza ten czas jest „średni".

Magia ciała: poziom arcymistrza

Każda odmiana magii ma swój najpotężniejszy czar, stanowiący ukoronowanie osiągnięć magików zdążających na szczyt. W sferze magii ciała, tym zaklęciem jest „ogólne uzdrowienie".

Ogólne uzdrowienie: Przywraca utracone punkty życia wszystkim członkom drużyny. Przywracane jest 10 punktów plus 5 punktów na każdy punkt biegłości rzucającego w magii ciała.

Magia światła: poziom podstawowy

Tych czarów można nauczyć się na podstawowym poziomie magii światła. Ze wzrostem poziomu biegłości zwiększa się skuteczność zaklęć.

Pocisk świetlny: W kierunku danego stworzenia wystrzeliwany jest pocisk świetlny. Zadawane obrażenia wynoszą 1-4 punktów na każdy punkt biegłości rzucającego w magii światła. Nieumarli doznają dwukrotnie poważniejszych obrażeń. To zaklęcie nie nabiera mocy na wyższych poziomach biegłości, lecz skraca się czas regeneracji. Na poziomie podstawowym ten czas jest „średni".

Zagłada martwiaków: Przywołuje potęgę niebiańską, która niweluje działanie złej magii użytej do ożywienia martwiaka. Obrażenia zadawane każdemu martwiakowi wynoszą 16 punktów plus 1-16 punktów na każdy punkt biegłości rzucającego w magii światła. Działanie czaru dotyczy tylko martwiaków. To zaklęcie nie nabiera mocy na wyższych poziomach biegłości, lecz skraca się czas regeneracji. Na poziomie podstawowym ten czas jest „średni".

Rozproszenie magii: Usuwa wszystkie magiczne efekty, zarówno pozytywne jak i negatywne, u wszystkich stworzeń, które znajdują się w zasięgu wzroku członków Twojej drużyny. To zaklęcie nie nabiera mocy na wyższych poziomach biegłości, lecz skraca się czas regeneracji. Na poziomie podstawowym ten czas jest „średni".

Paraliż: Paraliż powoduje, że dane stworzenie przez pewien (krótki) okres czasu nie może atakować ani się poruszać. Czas działania czaru wynosi 3 minuty na każdy punkt biegłości rzucające-

go w magii światła. Sparaliżowane stworzenia można atakować bez zakłócenia działania czaru – nie przerwie to paraliżu. To zaklęcie nie nabiera mocy na wyższych poziomach biegłości, lecz skraca się czas regeneracji po rzuceniu zaklęcia. Na poziomie podstawowym ten czas jest „średni".

Magia światła: poziom eksperta

Tych czarów może nauczyć się postać, która osiągnęła poziom eksperta w magii światła. Ze wzrostem poziomu biegłości zwiększa się skuteczność zaklęć.

Przyzwanie żywiołaka: Wzywa błędnego ognika, aby walczył za drużynę. Ognik pozostanie aż do zakończenia działania zaklęcia lub do momentu, gdy zostanie zniszczony. Na poziomie eksperta rzucający zaklęcie może przywołać 1 ognika, który pozostanie przez 5 minut na punkt biegłości rzucającego. Na poziomie mistrza rzucający może przywołać do 3 ogników, które pozostaną przez piętnaście minut na punkt biegłości. Na poziomie arcymistrza rzucający może przywołać do 5 ogników, które także pozostaną przez piętnaście minut na punkt biegłości.

Dzień bogów: Cechy wszystkich członków drużyny czasowo zwiększają się o potrójną ilość punktów biegłości rzucającego w magii światła. Czar działa do momentu, aż twoja drużyna uda się na odpoczynek. Na poziomie eksperta zaklęcie działa w sposób opisany powyżej. Na poziomie mistrza wzrost jest czterokrotnie większy od normalnej wartości biegłości. Na poziomie arcymistrza wzrost jest pięciokrotnie większy od normalnej wartości biegłości.

Magia światła: poziom mistrza

Tych czarów może nauczyć się postać, która osiągnęła poziom mistrza w magii światła. Ze wzrostem poziomu biegłości zwiększa się skuteczność zaklęć.

Światło pryzmatu: U wszystkich stworzeń w zasięgu wzroku powoduje 25 punktów obrażeń plus 1 punkt na każdy punkt biegłości rzucającego w magii światła. Może być użyty tylko w pomieszczeniach zamkniętych. To zaklęcie nie nabiera mocy na wyższych poziomach biegłości, lecz skraca się czas regeneracji. Na poziomie mistrza ten czas jest „średni".

Dzień ochrony: Na wszystkich członków drużyny jednocześnie rzucane są zaklęcia ochrony przed magią powietrza, ziemi, ognia, wody, ciała i umysłu oraz zaklęcia powolne spadanie i magiczne oko. Czary te działają tak, jak gdyby zostały rzucone przy czterokrotnej ilości punktów biegłości w magii światła. Na poziomie mistrza czar działa w sposób opisany powyżej. Na poziomie arcymistrza zaklęcia działają jak przy pięciokrotnej ilości punktów biegłości.

Godzina mocy: Na wszystkich członków drużyny jednocześnie rzucane są zaklęcia pośpiech, heroizm, tarcza, kamienna skóra i błogosławieństwo, które działają tak, jak gdyby zostały rzucone przy czterokrotnej ilości punktów biegłości w magii światła. Na poziomie mistrza

czar działa w sposób opisany powyżej. Na poziomie arcymistrza zaklęcia działają jak przy pięciokrotnej ilości punktów biegłości.

Promień Słońca: Promień Słońca jest drugim, co do wielkości wyrządzanych zniszczeń, czarem w grze. Skupia promienie słoneczne na wskazanym stworzeniu. Zadawane obrażenia wynoszą 20 punktów plus 1-20 punktów na każdy punkt biegłości rzucającego w magii światła. Ponieważ do jego działania potrzeba promieni słonecznych, zaklęcie nie działa w zamkniętych pomieszczeniach i podczas nocy. Na poziomie mistrza czas regeneracji jest „długi". Na poziomie arcymistrza czas regeneracji skraca się do „średniego".

Magia światła: poziom arcymistrza

Każda odmiana magii ma swój najpotężniejszy czar, stanowiący ukoronowanie osiągnięć magików zdążających na szczyt. W sferze magii światła, tym zaklęciem jest „boska interwencja".

Boska interwencja: Trzy razy dziennie można przywołać potęgę bogów, którzy przywracają członkom drużyny wszystkie utracone punkty życia, punkty magii oraz kończy działanie wszystkich negatywnych czarów, jakim podlegała Twoja drużyna. Bogowie jednak pragną zapłaty za swoje usługi, dlatego postarzają rzucającego o 10 lat. Im wyższy poziom biegłości w magii światła, tym krótszy czas regeneracji po rzuceniu zaklęcia.

Magia ciemności: poziom podstawowy

Tych czarów można nauczyć się na podstawowym poziomie magii ciemności. Ze wzrostem poziomu biegłości zwiększa się skuteczność zaklęć.

Reanimacja: Rzucone na nieżywą postać reanimuje ją i powoduje powstanie zombi, które będzie miało 10 punktów życia na każdy punkt biegłości rzucającego w magii ciemności (do osiągnięcia dozwolonego limitu). Zombi będzie atakowało stworzenia wrogie Twojej drużynie, dopóki nie zostanie zabite (powtórnie) lub Twoja drużyna opuści daną mapę. Zaklęcia nie można rzucić na członków drużyny. Na poziomie podstawowym reanimowany stwór otrzymuje 20 punktów życia na punkt biegłości rzucającego (nie więcej niż wynosi maksymalna ilość punktów życia potwora). Na poziomie eksperta reanimowany stwór otrzymuje 30 punktów życia na punkt biegłości (nie więcej niż maksimum). Na poziomie mistrza reanimowany stwór otrzymuje 40 punktów życia na punkt biegłości (nie więcej niż maksimum). Na poziomie arcymistrza reanimowany stwór otrzymuje 50 punktów życia na punkt biegłości (nie więcej niż maksimum).

Chmura toksyczna: Przed rzucającym pojawia się trująca chmura, która powoli przesuwa się, dopóki coś w nią nie wpadnie. Zadawane przez nią obrażenia wynoszą 25 punktów plus 1-10 punktów

na każdy punkt biegłości rzucającego w magii ciemności. To zaklęcie nie nabiera mocy na wyższych poziomach biegłości, lecz skraca się czas regeneracji. Na poziomie podstawowym ten czas jest „średni".

Wampiryczna broń: Nadaje broni właściwość „wampiryzmu.' Punkty obrażeń zadane taką bronią będą dodawane do punktów życia rzucającego (aż do osiągnięcia dozwolonego limitu). Na poziomie podstawowym zaklęcie trwa przez 1 godzinę na punkt biegłości rzucającego. Na poziomie eksperta czas regeneracji jest krótszy. Na poziomie mistrza czas regeneracji jest jeszcze krótszy. Na poziomie arcymistrza efekt zaklęcia jest stały.

Promień zmniejszający: Zmniejsza rozmiar nawet największego potwora, na którego czar został rzucony, dzięki czemu łatwiej można sobie z nim poradzić. Czas działania czaru wynosi 5 minut na każdy punkt biegłości rzucającego w magii ciemności. Na poziomie podstawowym cel jest redukowany do połowy normalnych rozmiarów. Na poziomie eksperta cel jest redukowany do jednej trzeciej normalnych rozmiarów. Na poziomie mistrza cel jest redukowany do jednej czwartej normalnych rozmiarów. Na poziomie arcymistrza zaklęcie działa na cały obszar (na grupę potworów).

Magia ciemności: poziom eksperta

Tych czarów może nauczyć się postać, która osiągnęła poziom eksperta w magii ciemności. Ze wzrostem poziomu biegłości zwiększa się skuteczność zaklęć.

Eksplodujący metal: Rzucający wystrzeliwuje pocisk z rozżarzonego metalu, który rani każdego, kto znajdzie się na jego drodze. Każdy odłamek metalu wyrządza 1-6 punktów obrażeń na każdy punkt biegłości rzucającego w magii ciemności. Na poziomie eksperta powstaje 5 odłamków. Na poziomie mistrza czas regeneracji jest krótszy i powstaje 7 odłamków. Na poziomie arcymistrza czas regeneracji jest jeszcze krótszy i powstaje 9 odłamków.

Kontrola nad martwiakami: Rzucający przejmuje kontrolę nad umysłem martwiaka. Podczas działania czaru martwiak będzie atakował wrogów Twojej drużyny. Czas działania czaru wynosi 3 minuty na każdy punkt biegłości rzucającego w magii ciemności. Czar nie przestaje działać nawet jeżeli Twoja drużyna zaatakuje stworzenie, na które zostało rzucone zaklęcie. Na poziomie eksperta zaklęcie trwa przez 3 minuty na punkt biegłości rzucającego. Na poziomie mistrza czas regeneracji jest krótszy, a zaklęcie trwa przez 5 minut na punkt biegłości. Na poziomie arcymistrza czas regeneracji jest jeszcze krótszy, a zaklęcie trwa, dopóki drużyna nie opuści mapy, na której się właśnie znajduje.

Odbicie bólu: Jeżeli jakiś stwór zaatakuje członka Twojej drużyny, na którego zostało rzucone to zaklęcie, i uda mu się go ranić, to sam otrzyma obrażenia tej samej wielkości. Na poziomie eksperta zaklęcie trwa przez 1 godzinę plus dodatkowe 5 minut na punkt biegłości rzucającego. Na poziomie mistrza zaklęcie działa na całą drużynę. Na poziomie arcymistrza czas trwania zaklęcia wzrasta do 1 godziny plus dodatkowe piętnaście minut na punkt biegłości.

Magia ciemności: poziom mistrza

Tych czarów może nauczyć się postać, która osiągnęła poziom mistrza w magii ciemności. Ze wzrostem poziomu biegłości zwiększa się skuteczność zaklęć.

Uścisk mroku: To zaklęcie otacza swoje ofiary absolutną ciemnością, uniemożliwiając im strzelanie i rzucanie czarów. Co więcej, ofiara jest spowolniona, klasa jej pancerza obniżona o połowę i zadaje ona połowę obrażeń podczas walki bezpośredniej. Na poziomie mistrza czas trwania zaklęcia wynosi 5 minut na punkt biegłości. Na poziomie arcymistrza czas trwania zaklęcia wzrasta do 10 minut na punkt biegłości.

Oddech smoka: Rzucający wydala z siebie chmurę toksycznych wyziewów, która atakują wskazanego potwora i przy okazji zadają obrażenia potworom znajdującym się w pobliżu. Zadawane obrażenia wynoszą 1-25 punktów na każdy punkt biegłości rzucającego w magii ciemności. To zaklęcie nie nabiera mocy na wyższych poziomach biegłości, lecz skraca się czas regeneracji. Na poziomie mistrza ten czas jest 'długi' i skraca się do 'średniego' na poziomie arcymistrza.

Armagedon: Tym zaklęciem można wybić całe miasteczko. Można go rzucić tylko trzy razy dziennie i tylko na wolnym powietrzu. Zaklęcie powoduje, że wszystkie stworzenia znajdujące się na danej mapie, włączając w to Twoją drużynę, odnoszą dotkliwe obrażenia, które wynoszą 50 punktów plus 1 punkt na każdy punkt biegłości rzucającego w magii ciemności. Na poziomie mistrza czar działa w sposób opisany powyżej. Na poziomie arcymistrza zaklęcie może być rzucane 4 razy dziennie.

Magia ciemności: poziom arcymistrza

Każda odmiana magii ma swój najpotężniejszy czar, stanowiący ukoronowanie osiągnięć magików zdążających na szczyt. W sferze magii światła, tym zaklęciem jest 'pijący duszę'.

Pijący duszę: To okropne zaklęcie wysysa życie ze stworów znajdujących się w zasięgu wzroku i przekazuje ich energię życiową Twojej drużynie w formie punktów życia (na takiej samej zasadzie jak podział życia). Zadawane obrażenia (i otrzymane punkty życia) wynoszą 25 punktów plus 1-8 punktów na każdy punkt biegłości rzucającego w magii ciemności.

Zdolności rasowe

Jak opisano w rozdziale o biegłościach powyżej, trzy z ras stworzeń zamieszkujących Jadame mają specjalne zdolności rasowe. Te specjalne zdolności rosną, gdy postać przeznacza na nie punkty biegłości. Bohater zyskuje nowe zdolności rasowe po każdej promocji. Same zdolności działają tak jakby były zaklęciami. Podobnie jak w przypadku zaklęć, te specjalne zdolności zwiększają swoją skuteczność w miarę wzrostu biegłości postaci.

Zdolności mrocznych elfów: poziom podstawowy

Oczarowanie: Ta zdolność sprawia, że mroczny elf wydaje się dowolnej spotkanej osobie bardziej sympatyczny i wywołuje większe wrażenie. Efekt zdolności dodaje się do biegłości kupiectwo podczas jej działania. Na poziomach podstawowym i eksperta ta zdolność trwa przez 5 minut na punkt biegłości mrocznego elfa. Na poziomie mistrza czas trwania zdolności wzrasta do 1 godziny na punkt biegłości. Na poziomie arcymistrza zdolność daje mrocznemu elfowi większą premię do biegłości kupiectwo.

Zdolności mrocznych elfów: poziom eksperta

Dobrodziejstwo podróżnego: Ta zdolność pozwala na jednoczesne rzucenie światła pochodni, magicznego oka i powolnego spadania na poziomie mistrzowskim. Ta zdolność na poziomie eksperta trwa przez trzydzieści minut na punkt biegłości mrocznego elfa. Na poziomie mistrza czas trwania zdolności wzrasta do 1 godziny na punkt biegłości. Nie ma dalszego postępu na poziomie arcymistrza.

Zdolności mrocznych elfów: poziom mistrza

Oślepienie: Ta zdolność oślepia ofiarę. Oślepione stworzenia nie mogą strzelać ani rzucać zaklęć i błąkają się po omacku do czasu ustania działania oślepienia. Ta zdolność na poziomie mistrza trwa przez 5 minut na punkt biegłości mrocznego elfa. Na poziomie arcymistrza czas trwania zdolności wzrasta do 10 minut na punkt biegłości.

Zdolności mrocznych elfów: poziom arcymistrza

Pocisk mrocznego ognia: Ta przerażająca zdolność umożliwia mrocznemu elfowi rzucanie mrocznego ognia, niebezpiecznej kombinacji mocy ciemności i ognia. Każda istota trafiona pociskiem mrocznego ognia korzysta ze swej odporności na magię ognia lub ciemności – wykorzystując tę, która ma mniejszą wartość. Zadawane obrażenia wynoszą 1-17 punktów na poziom biegłości.

Zdolności wampirów: poziom podstawowy

Wyssanie życia: Wyssanie życia pozwala wampirowi na zadawanie obrażeń swojej ofierze i jednoczesne zdrowienie z prędkością zależną od obrażeń zadawanych na skutek tej zdolności. Wyrządza 3 punkty obrażeń plus 1-3 punktów obrażeń w zależności od poziomu biegłości. Na poziomie podstawowym ta zdolność jest używana w sposób opisany powyżej, lecząc wampira w tempie 1/3 ilości punktów życia wyssanego z przeciwnika. Na poziomie eksperta czas regeneracji jest krótszy. Na poziomie mistrza potencjał zadawanych obrażeń wzrasta do 5 punktów obrażeń plus 1-5 na punkt biegłości wampira. Na poziomie arcymistrza potencjał zadawanych obrażeń wzrasta do 7 punktów obrażeń plus 1-7 na punkt biegłości.

Zdolności wampirów: poziom eksperta

Lewitacja: Ta zdolność pozwala wampirowi na uniesienie drużyny tuż nad powierzchnię, dzięki czemu bohaterowie mogą uniknąć utonięcia lub poparzenia lawą, a także uruchomienia pułapek rozstawionych na ziemi. Ta zdolność na poziomie eksperta trwa przez 10 minut na punkt biegłości wampira. Na poziomie mistrza czas trwania zdolności wzrasta do 1 godziny na punkt biegłości. Na poziomie arcymistrza czas trwania zdolności wzrasta do 3 godzin na punkt biegłości.

Zdolności wampirów: poziom mistrza

Urok: Wampir używający tej zdolności może rzucić urok na niewielką grupę istot znajdujących się w pobliżu. Ta zdolność na poziomie mistrza trwa przez 10 minut na punkt biegłości wampira. Na poziomie arcymistrza efekt jest nieustający.

Zdolności wampirów: poziom arcymistrza

Forma mgły: Forma mgły sprawia, że wampir staje się niewrażliwy na ataki fizyczne. Jednak wampir pod postacią mgły nie może też przeprowadzać żadnych ataków fizycznych. Wampiry zamienione w mgłę mogą rzucać zaklęcia i podlegają efektom czarów oraz zdolności.

Zdolności smoków: poziom podstawowy

Strach: Ta zdolność pozwala smokowi na zaszczepienie przerażenia w umysłach jego przeciwników. Jeśli ofiara nie oprze się efektowi tej zdolności, natychmiast zacznie uciekać aż do wygaśnięcia efektu. Na poziomie podstawowym ta zdolność trwa przez 3 minuty plus dodatkową minutę na punkt biegłości smoka. Na poziomie eksperta czas trwania zdolności wzrasta do 5 minut plus dodatkową minutę na punkt biegłości. Na poziomie mistrza zdolność wpływa na wybranego przeciwnika oraz na inne stwory w jego najbliższym otoczeniu. Na poziomie arcymistrza zdolność wpływa na wszystkie stwory w polu widzenia.

Zdolności smoków: poziom eksperta

Ognisty podmuch: Ta zdolność to ulepszona wersja zwykłego ziania smoka. Działa podobnie jak kula ognista – trafia cele i wybucha zadając obrażenia wszystkim istotom w pobliżu, z tym, że wybuch wyrządza znacznie więcej obrażeń niż kule ogniste. Ta zdolność na poziomie eksperta zadaje 10 punktów obrażeń plus 1-10 na punkt biegłości smoka. Na poziomie mistrza obrażenia zwiększają się do 11 punktów plus 1-11 na punkt biegłości. Na poziomie arcymistrza obrażenia zwiększają się do 12 punktów plus 1-12 na punkt biegłości.

Zdolności smoków: poziom mistrza

Lot: Pozwala smokowi na uniesienie drużyny w powietrze. Ta zdolność jest kosztowna i działa tylko na otwartej przestrzeni, ale jest bardzo przydatna. Lot pochłania 1punkt magii za każde 5 minut stosowania (tj. gdy drużyna nie dotyka ziemi). Ta zdolność na poziomie mistrza trwa przez 1 godzinę na punkt biegłości smoka. Na poziomie arcymistrza nie zużywa punktów magii.

Zdolności smoków: poziom arcymistrza

Trzepot skrzydłami: Dzięki tej zdolności smok może użyć swoich skrzydeł by odepchnąć wszystkie atakujące stwory w zasięgu skrzydeł, co odsuwa je poza zasięg walki wręcz.

Dodatki

Zestawienie funkcji klawiatury: ustawienia domyślne

Klawisze poruszania się na lądzie	**Efekt**	**Klawisze lotu**	**Efekt**
Strzałka w górę (mysz do góry)	Marsz naprzód	PgUp	Wznoszenie się
Strzałka w dół (mysz do dołu)	Marsz wstecz	Insert	Opadanie
Strzałka w lewo (mysz w lewo)	Obrót w lewo	Home	Szybkie lądowanie
Strzałka w prawo (mysz w prawo)	Obrót w prawo		
Shift (+ klawisz kierunkowy)	Bieg/szybkie wykonanie ruchu	**Klawisze otwierające księgi**	**Efekt**
Ctrl (+ strzałka w lewo lub w prawo)	Przesunięcie w bok	Q	Aktualne misje
X	Sok	N	Notatki
PgDn	Spojrzenie w górę	M	Mapy
Delete	Spojrzenie w dół	H	Historia
End	Spojrzenie przed siebie		
Nawiasy [ ]	Przesunięcie w bok	**Inne Klawisze**	**Efekt**
Spacja	Przeszukanie/aktywacja najbliższego obiektu	R	Odpoczynek
		Klawisz + i -	Zbliżenie/oddalanie automapy
Klawisze walki	**Efekt**	1 do 5	Wybór postaci (od lewej do prawej)
A	Aktywna postać atakuje najbliższego wroga	Esc (ekran przygody)	Menu opcji gry
S	Aktywna postać może (w tej kolejności): 1. Rzucić czar 2. Strzelić z łuku lub z różdżki 3. Przeprowadzić atak wręcz	Esc (gdzie indziej)	Zamyka aktualne okno
		F4	Przełącza tryb pełnego ekranu
B	Aktywna postać opuszcza turę walki		
C	Rzucenie zaklęcia – otwiera księgę czarów		
Enter	Przełącza tryby walki		

Might and Magic VIII
Day of the Destroyer

Rozwiązywanie problemów

Instalacja

Problem: Dysk z grą znajduje się w napędzie CD-ROM, ale komputer go nie rozpoznaje.

Wyjaśnienie: Dysk może być zabrudzony lub porysowany.

Rozwiązania: Upewnij się, że powierzchnia dysku nie jest brudna ani porysowana. Jeśli jest brudna, weź miękką ściereczkę i delikatnie przetrzyj powierzchnię dysku (zawsze w kierunku od środka na zewnątrz). Jeżeli powierzchnia dysku wygląda na porysowaną, zwróć grę do sklepu, gdzie została zakupiona i wymień ją na nową. Jeżeli wymiana nie jest możliwa, zadzwoń do biura obsługi klienta, gdzie dowiesz się w jaki sposób można ją wymienić.

Problem: Komputer zawiesza się podczas instalacji lub pojawia się komunikat o błędzie (np. „*_inst error" lub „Podczas przesyłu danych wystąpił błąd").

Wyjaśnienie: Twój komputer może używać starszego, 16-bitowego sterownika napędu CD-ROM; na dysku twardym może nie być wystarczającej ilości wolnego miejsca potrzebnego do rozpakowania plików tymczasowych; Twój napęd CD-ROM może mieć problemy z buforowaniem informacji. Ustawienia funkcji Autorun lub DMA dla napędu CD-ROM mogą przeszkadzać w instalacji gry. Jeżeli chcesz sprawdzić, czy w Twoim komputerze jest używany stary, 16-bitowy sterownik napędu CD-ROM, wykonaj następujące czynności:

– Kliknij prawym przyciskiem myszy (PPM) na ikonie „Mój komputer" i wybierz „Właściwości".

– Wybierz zakładkę „Wydajność".

– Jeżeli w oknie, które się pojawi, znajduje się linia systemu plików wyglądająca następująco: „Niektóre sterowniki wykorzystują kompatybilność z systemem MS-DOS", to znaczy, że używasz starego, 16-bitowego sterownika napędu CD-ROM.

Rozwiązania: Jeżeli Twój komputer wykorzystuje 16-bitowy sterownik napędu CD-ROM, skontaktuj się z producentem napędu lub producentem komputera w celu otrzymania nowego 32-bitowego sterownika.

Jeżeli Twój komputer wykorzystuje sterownik 32-bitowy:

1. Zamknij wszystkie niepotrzebne programy działające w tle.

– Przyciśnij jednocześnie klawisze CTRL+ALT+DEL, a po otwarciu okna Zamknij pro-

gram wybierz dany program i kliknij na przycisku „Zakończ zadanie". Powtórz te czynności tyle razy, aż będą zamknięte wszystkie programy oprócz „Explorer" i „Systray".

– Wykasuj wszystkie programy z foldera C:\Windows\Temp'

2. Wyłącz opcję odczytywania z wyprzedzeniem napędu CD-ROM:

– Kliknij PPM na ikonie „Mój komputer" i wybierz „Właściwości".

– Wybierz zakładkę „Wydajność".

– Kliknij na przycisku „System plików".

– Wybierz zakładkę „CD-ROM" na górze.

– W polu „Optymalizuj dostęp do CD-ROM" wybierz opcję „Brak odczytywania z wyprzedzeniem".

– Kliknij na przycisku „Zastosuj", a potem „Zamknij" (pojawi się prośba o zrestartowanie komputera).

3. Wyłącz ustawienia Autorun i DMA dla napędu CD-ROM:

– Kliknij PPM na ikonie „Mój komputer" i wybierz „Właściwości".

– Kliknij na zakładce 'Menadżer urządzeń'.

– Kliknij na znaku „+" znajdującym się przy linii napędu CD-ROM tak, żeby znak zmienił się na „-".

– Kliknij na linii, która pojawi się pod linią napędu CD-ROM, aby ją podświetlić, a następnie kliknij na przycisku „Właściwości".

– Kliknij na zakładce „Ustawienia".

– Spójrz na linie „Automatycznie powiadom o włożeniu' i „DMA". Jeżeli pola przy tych liniach są zaznaczone, kliknij na nie tak, by zaznaczenie zniknęło.

– Kliknij na przycisku „Zastosuj", a potem na przycisku „OK.".

– Po pojawieniu się prośby o zrestartowanie komputera wybierz 'Tak'.

– Po pomyślnym zainstalowaniu gry możesz przywrócić ustawienia napędu CD-ROM do wcześniejszego stanu.

Uruchamianie gry I

Problem: Po uruchomieniu gry z menu startowego lub z ikony na pulpicie wszystko znika z ekranu, kursor myszy pojawia się w czarnej ramce, obraz jest zamazany lub skacze, na ekranie pojawiają się pionowe linie, dźwięk przerywa lub nie słychać go wcale.

Wyjaśnienie: Prawdopodobnie wystąpił konflikt pomiędzy kartą dźwiękową lub graficzną a programem DirectX firmy Microsoft.

Rozwiązania: Dla użytkowników Windows® 95 i 98:

1. Wciśnij przycisk „Start" na pasku narzędziowym i wybierz opcję „Uruchom".
2. Wpisz „c:\ProgramFiles\directx\setup\dxdiag.exe" i wciśnij przycisk „OK". Spowoduje to uruchomienie programu diagnostycznego DirectX.
3. Upewnij się, że wszystkie pliki są kompatybilne z DirectX 6. Wybierz zakładkę „Pliki DirectX" i upewnij się, że przy żadnym z plików nie ma wykrzyknika. Jeżeli zobaczysz jakieś wykrzykniji, to znaczy, że będziesz musiał powtórnie zainstalować DirectX. Jeżeli chcesz zainstalować DirectX, kliknij na przycisku „Start" na pasku narzędziowym, wybierz opcję „Uruchom", a następnie wpisz literę oznaczającą napęd CD-ROM, a potem : „DirectX\dxsetup.exe". Następnie wybierz opcję „Reinstaluj DirectX". To spowoduje powtórną instalację DirectX.
4. Upewnij się, że wszystkie pliki są kompatybilne z DirectX 6. Wybierz zakładkę „Pliki DirectX" i upewnij się, że przy żadnym z plików nie ma wykrzyknika. Jeżeli zobaczysz jakieś wykrzykniki, to znaczy że musisz uaktualnić sterowniki. W tym celu skontaktuj się z biurem obsługi klienta producetna Twojego sprzętu (telefonicznie lub za pomocą Internetu). Firma 3DO udostępnia listę wytwórców sprzętu pod adresem http: //www. 3do.com/suppport.
5. Przetestuj komputer używając narzędzia diagnostycznego DirectX. Uruchom testy dostępne pod zakładkami „Wyświetlanie", „Dźwięk" i „Urządzenia wejścia". Jeżeli którykolwiek z tych testów nie powiedzie się, to znaczy, że sterowniki mogą być niekompatybilne. Problem ten zazwyczaj można rozwiązać instalując najnowsze sterowniki karty dźwiękowej lub graficznej.

Dla użytkowników Windows® 98:

1. Wciśnij przycisk „Start" na pasku narzędziowym i wybierz opcję „Pomoc".
2. Wybierz zakładkę „Szukaj", w oknie dialogowym wpisz „DirectX Troubleshooter", a następnie przyciśnij „Podaj listę tematów". Wybierz „DirectX Troubleshooter" w oknie z tematami pomocy, po czym kliknij na przycisku „Wyświetl". Następnie postępuj zgodnie z instrukcjami.

Uruchamianie gry II

Problem: Przy próbie uruchomienia gry ekran migocze przez krótką chwilę, po czym pojawia się pulpit i komunikat o błędzie.

Wyjaśnienie: Prawdopodobnie w tle działają różne programy, które przeszkadzają w uruchomieniu gry.

Rozwiązania: Dla użytkowników Windows® 95:

1. Wciśnij naraz klawisze CTRL+ALT+DEL, aby otworzyć okno Zamknij program.
2. Kliknij na nazwie programu tak, aby ją podświetlić, a następnie wciśnij przycisk „Zakończ zadanie".
3. Powtórz te czynności tyle razy, aż będą zamknięte wszystkie programy oprócz „Explorer" i „Systray".

Dla użytkowników Windows® 98:

1. Kliknij na przycisku „Start" i wybierz opcję „Uruchom".
2. W oknie dialogowym wpisz „msconfig", a następnie wciśnij klawisz Enter (spowoduje to otworzenie narzędzia konfiguracji systemu).
3. Wybierz zakładkę „Startup" i wyłacz wszystkie zaznaczenia oprócz tego, które pojawia się obok funkcji „Systray".
4. Kliknij „OK". Po pojawieniu się prośby o zrestartowanie komputera wybierz „Tak".
5. Po zrestartowaniu komputera spróbuj uruchomić grę ponownie.

Producenci kart graficznych i dźwiękowych regularnie uaktualniają sterowniki swoich urządzeń, aby zwiększyć wydajność i kompatybilność z DirectX. Odnośniki do wielu stron internetowych wytwórców sprzętu znajdziesz na stronie pod adresem http: //www. 3do. com/support w części Driver Updates.

Listę sterowników dźwiękowych i graficznych z certyfikatem Microsoft można uzyskać odwiedzając stronę internetową http://www.microsoft.com/hwtest/hcl/. Sterowniki, których lista tam się znajduje są kompatybilne z systemami Windows® 95, Windows® 98 i Windows® NT 4.0.

Firma Microsoft regularnie aktualizuje sterownik DirectX i jego składniki oraz udostępnia je na swojej stronie internegowej pod adresem: ttp: //www. microsoft. com/DirectX.

Pomocy technicznej w Polsce
udziela dystrybutor gry, firma IM Group sp. z o. o.

Możesz do nas napisać na adres:

Pomoc techniczna
IM Group sp. z o. o.
Ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa

wysłać e-mail:

serwis@imgroup.com.pl

opisać problemy na stronie WWW:

www.imgroup.com.pl

lub zadzwonić:

(022) 642 27 66, 642 27 68,
wew. 54

Ograniczona 90-dniowa gwarancja 3DO

The 3DO Company (zwana dalej „3DO") gwarantuje pierwotnemu nabywcy niniejszego oprogramowania 3DO na okres dziewięćdziesięciu (90) dni od daty nabycia, iż płyta kompaktowa, na której niniejsze oprogramowanie zostało zarejestrowane, używana w normalnych, zalecanych warunkach, jest wolna od błędów związanych z surowcem i wykonaniem. Samo oprogramowanie 3DO jest rozpowszechniane w danej postaci, bez żadnych gwarancji czy warunków. 3DO w żadnym wypadku nie przyjmuje odpowiedzialności za jakiekolwiek straty lub uszkodzenia, dowolnej natury, powstałe wskutek używania lub niemożności używania niniejszego programu.

Cała odpowiedzialność 3DO i wyłączne prawo konsumenta w przypadku niespełnienia owej gwarancji (bezpośredniej lub pośredniej) ogranicza się do jednej z dwóch możliwości wybieranych przez 3DO: a) darmowego zastąpienia niniejszego produktu 3DO nowym egzemplarzem lub b) zwrócenia pierwotnemu nabywcy kwoty zapłaconej przez niego za niniejszy produkt 3DO. W żadnym wypadku nie można stawiać 3DO żadnych roszczeń związanych z wymianą produktu 3DO ani zwrotem jakichkolwiek kosztów, chyba że produkt zostanie zwrócony do 3DO w 90-dniowym okresie gwarancyjnym wraz z dowodem zakupu i opłaconą przesyłką na adres: The 3DO Company, 600 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063, USA, z dopiskiem Customer Support Dept. Gwarancja zostaje utracony w przypadku, gdy produkt 3DO został uszkodzony wskutek wypadku; zaniedbania; użycia do celów, do których niniejszy produkt 3DO nie został zaprojektowany lub przeznaczony; modyfikacji bez uprzedniej zgodny 3DO; dowolnej zewnętrznej przyczyny (np. gorąca) lub jakiejkolwiek innej przyczyny niezwiązanej z wadliwym materiałem lub wykonaniem.

ZA WYJĄTKIEM OPISANEJ WYŻEJ GWARANCJI, WSZELKIE INNE POŚREDNIE LUB BEZPOŚREDNIE GWARANCJE, WARUNKI, ZOBOWIĄZANIA I REPREZENTACJE, WŁĄCZNIE Z, ALE BEZ OGRANICZENIA DO JAKICHKOLWIEK POŚREDNICH GWARANCJI SPRZEDAWALNOŚCI, PRZYDATNOŚCI DO JAKIEGOKOLWIEK OKREŚLONEGO CELU I/LUB NIENARUSZALNOŚCI, ODNOSZĄCYCH SIĘDO NINIEJSZEGO OPROGRAMOWANIA 3DO (ZWIĄZANYCH TAK Z KOMPAKTEM, JAK I SAMYM PROGRAMEM LUB INNYMI ELEMENTAMI PRODUKTU), ZOSTAJĄ WYKLUCZONE W MAKSYMALNYM ZAKRESIE DOPUSZCZANYM PRZEZ STOSOWNE PRAWO.

3DO nie zobowiązuje ani nie upoważnia żadnych osób czy firm trzecich do nałożenia na 3DO (wraz z wszystkimi osobami prawnymi związanymi z lub stanowiącymi oddziały 3DO) jakiejkolwiek innej odpowiedzialności związanej z niniejszym produktem 3DO.

W ŻADNYM WYPADKU, 3DO NIE PRZYJMUJE ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SPECJALNE, PRZYPADKOWE LUB ZAMIERZONE USZKODZENIA (WŁĄCZNIE Z USZKODZENIAMI POWODUJĄCYMI UTRATĘZYSKU, ZAKŁÓCENIA W DZIAŁANIU PRZEDSI BIORSTW, UTRATĘINFORMACJI ZWIĄZANEJ Z DZIAŁANIEM PRZEDSI BIORSTW ITP.), WYNIKAJĄCE Z ZAKUPIENIA, POSIADANIA, UŻYWANIA LUB NIEWŁAŚCIWEGO DZIAŁANIA NINIEJSZEGO PRODUKTU, NAWET JEŚLI 3DO ZOSTAŁO POINFORMOWANE O MOŻLIWOŚCI WYSTĄPIENIA TEGO TYPU ZNISZCZEŃ LUB STRAT. W ŻADNYM WYPADKU ODPOWIEDZIALNOŚĆ MATERIALNA 3DO W STOSUNKU DO PIERWOTNEGO NABYWCY NIE MOŻE PRZEKROCZYĆ KOSZTÓW PONIESIONYCH PRZY NABYCIU NINIEJSZEGO PRODUKTU 3DO. USTAWODAWSTWA NIEKTÓRYCH STANÓW LUB PAŃSTW NIE ZEZWALAJĄ NA OGRANICZENIA CZASOWE GWARANCJI POŚREDNICH I/LUB WYKLUCZENIA LUB OGRANICZENIA ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA PRZYPADKOWE LUB WYNIKŁE USZKODZENIA, ZATEM POWYŻSZE UWAGI MOGĄ CIEBIE NIE DOTYCZYĆ. NINIEJSZA GWARANCJA ZAPEWNIA CI OKREŚLONE PRAWA, ALE MOŻESZ POSIADAĆ TAKŻE INNE PRAWA ZWIĄZANE Z NINIEJSZYM PRODUKTEM, ZALEŻNIE OD LOKALNEGO USTAWODAWSTWA.

3DO dokłada starań, by końcowa wersja dokumentacji i materiałów promocyjnych dotyczących niniejszego oprogramowania 3DO dokładnie opisywała stan produktu. Jednak z uwagi na nieustanne ulepszenia i aktualizacje swoich produktów, 3DO nie może zagwarantować dokładności materiałów drukowanych po wydaniu produktu. Wskutek tego 3DO nie przyjmuje na siebie odpowiedzialności za jakiekolwiek straty, obciążenia lub uszkodzenia w postaci strat kontraktów, poniesionych szkód lub innej, związane z lub wynikłe z korzystania z niniejszej instrukcji i materiałów promocyjnych, włącznie i bez ograniczenia do wszystkich strat i obciążeń wynikłych ze zmian, błędów i braków dotyczących tych materiałów.

Tłumaczenie: Grzegorz Bonikowski

WWW: http://www.imgroup.com.pl

Dystrybucja w Polsce: IM Group Sp. z o.o.





